第12回
特別展示

ギャンブルの歴史展















大阪商業大学アミューズメント産業研究所

ギャンブルの
歴史展

ごあいさつ

ギャンブル。その言葉にあまり良いイメージはありません。ギャンブルと聞いて眉を顰める人は多いでしょうし、ギャンブルが好きだと言う人間に好感を持つ人も少ないでしょう。事実、ギャンブルは世界中で禁止あるいは制限されています。歴史を見てもギャンブルを禁止する法律は何度も出されています。しかしギャンブルは無くなりませんでした。そして今も世の中にはギャンブルはあふれています。ゲームだけではありません。朝、寝過ごした。走った方が良いのか。財布の中身が少ない。このままで今日を乗り切れるか。人間は常に賭けを迫られています。結婚も就職もギャンブルだという人がいます。自分がしたくなくても、金融機関はあなたの預金で上がるか下がるかわからない株を買い、国家はあなたの払った税金で上がるか下がるかわからない投資を行っています。ギャンブルに関わっていない人間はいないと言っても良いでしょう。嫌だからと目をそむけてはいられないのです。なぜ歴史上多くのギャンブルがあったのか。なぜギャンブルは禁じられているのか。なぜ人はギャンブルをやめなかったのか。本展示はいろいろなギャンブルを集めています。中には、これはギャンブルなのか、ギャンブルではないだろう、というものもあろうかと思います。しかし、ギャンブルの定義自体が曖昧なものである以上、疑わしいものも含めて紹介することが良い、と考えました。一人でも多くの方にギャンブルについて考えて頂く機会になればと思います。



CONTENTS

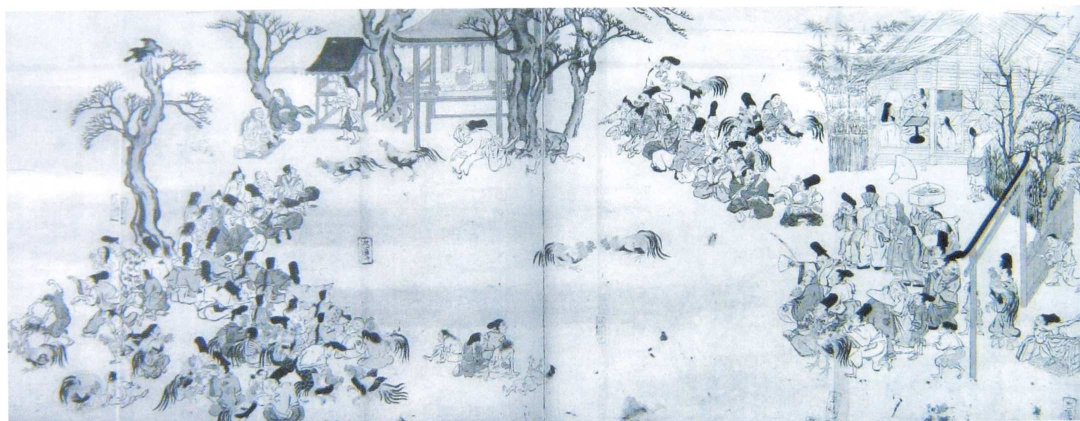
ギャンブルの歴史展

闘　鶏

鶏同士を闘わせる遊び。平安時代には合わせ物のひとつであり「鳥合わせ」とも呼ばれた。『日本書紀』に「雄略天皇7(463)年、吉備下道臣前津屋(きびのしもつみちのおみさきつや)が小さい鶏を天皇に見立て、大きい鶏を自分に見立てて鈴や金の距を付けて闘わせた」とあるが、これは一種の占いのようなもので闘鶏ではない。しかし金属製の蹴爪を付けて闘わせるのは闘鶏が行われていたことを示すものと言える。『日本三代実録』に元慶6(882)年に宮中で闘鶏が催された記述があり、『日本紀略』には天慶6(943)年に御前で闘鶏が行われた記述がある。『平家物語』では別当湛増が壇ノ浦の戦いの前に源氏・平家のどちらに付くか迷ったあげく、和歌山県田辺市にある闘鶏神社で鶏を闘わせ、その結果によって態度を決めたことが記述されている。江戸時代まで3月3日の宮中行事でもあった。



徳川三代幼君闘鶏遊覧図



庶民の闘鶏「年中行事絵巻」

囲碁

七世紀の中国で書かれた『随書倭国伝』には「倭（日本）人は碁博を好む」とあり、この碁博が囲碁のことと考えられる。『今昔物語』には醍醐天皇が寛蓮上人と金の枕を賭けて碁を打った話があり、『古今著聞集』にも天皇が寛蓮上人と碁を打ち唐綾四段を賭け物にしたと記述されている。『花園天皇宸記』には天皇が中宮大夫と碁を打って勝ち、後刻中宮大夫が負け分として瓶子や調子や堤を持ってきたと記されている。紫式部の『源氏物語』の「宿木」と「竹河」の巻には桜の木を賭けて碁を打つ話があり、ものを賭けて打つのは普通だったようである。江戸時代の棋士、林元美が書いた『爛柯堂棋話（らんかどうきわ）』には、阿波の国に米蔵という碁打ちがいて享和・文政の頃に賭碁を渡世として諸国を遊歴して下手どもを驚かしたこと、江戸に出て本因坊に入門し二段の手相（てあい）を許されたこと、囲碁は独学だったが生涯に三千両を稼いだことが記されている。



源氏物語絵巻「竹河」



源氏物語絵巻「宿木」

樗蒲

中国の唐の時代に書かれたと考えられる『随書倭国伝』には当時の日本の様子が描かれている。「倭人は棊博、握槊、樗蒲の戯を好む」と書かれており、この3つの遊戯が遊ばれていたことがわかる。樗蒲はさいころの遊戯と考えられているがその実態ははっきりしない。中国の『樗蒲経』などによれば、樗蒲は4つ、または5つのさいころを振って行う遊戯である。さいころは2面で一面が白、もう一面が黒で、5つのうち2つは白い面に雉、黒い面に犢と書かれていた。振った結果には盧、梟、雉、牛などの名称と点数がありそれで勝敗を決したと考えられる。『五木経』という書には、馬を持ち、賽を振り、矢と呼ばれる細木で間を隔てて進めるという遊び方が記載されている。



樗蒲のさいころ（推定復元）

盧　　雉



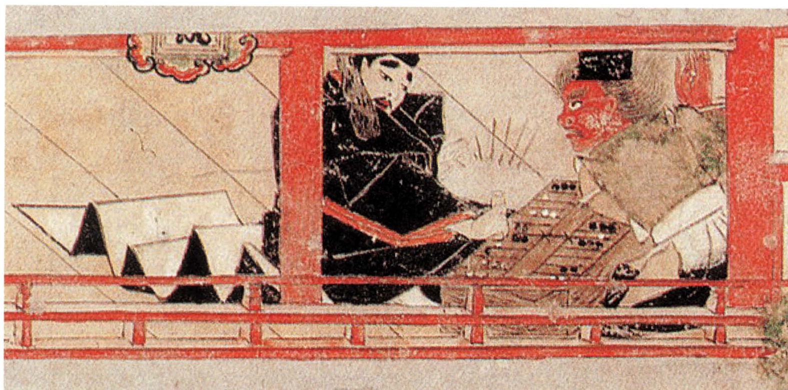
「樗蒲経略」に見える樗蒲の賽の図

盤双六

2人で行う競走のゲーム。12の区画が2列並んだ盤の上に一人15個の駒を置き交互に2個のさいころを振って進め、先にゴールに入れた方を勝ちとする。西洋のバックギャモンとほぼ同じ遊び方である。『日本書紀』で天武天皇の14年(681)に「天皇が大安殿に御して王卿等を殿の前に呼んで博戯をさせた。」とあったが、その8年後の持統天皇の3年(689)には「十二月己酉朔丙辰。禁断雙六。」と日本最古の双六の禁令が出されている。双六が賭博として盛んになったためであろうと考えられる。双六の禁令はその後も天宝勝宝6年(754)に孝謙天皇の勅として出されるほかに幾度も出されている。博戯として遊ばれ続けたと考えられるが、源氏物語、枕草子、徒然草にも双六が登場し、決してはばかられるゲームではなかった。遊び方としては、本双六、折り葉、追廻し、柳、大和等がある。明治に入って西洋よりバックギャモンが伝わったため道具は残っているもの遊戯としては姿を消したと言えよう。



盤双六



「長谷尾卿草紙」(部分)



「彦根屏風」(部分)

合わせ物

合わせ物は平安時代に主に貴族たちによって行われたゲームの総称である。一般には二手に分かれて出来栄えや美しさなどを比べ合うもので、審判がおり勝った方には賞品が出されるのが常であった。したがって偶然に頼る賭博ではなく、実力を測るコンテスト的な性格であったと考えられる。実物を比べる場合のほか、それを題材にした歌を詠んでその良さを比べる場合もあったと考えられる。歌合わせの他、今様合わせ、絵合わせ、菊合わせ、詩合わせ、根合わせ、琵琶合わせ、麦合わせなど、歴史に登場する合わせものは50種類を超える。動物や鳥を用いるものとして犬合わせや鳥合わせ、鶯合わせなどがあり、美しさを比べるだけでなく、強さを比べるものであった。これらは人間の手の届かないところで勝敗が決まっていたので賭博的な要素があったと言える。終わった後は、勝った側は提供された賞品を手にしたほか、負けた側は舞や歌を行ったり、宴を催したり、遊山に招待したりと負態(まけわざ)と呼ばれる罰則を行った。



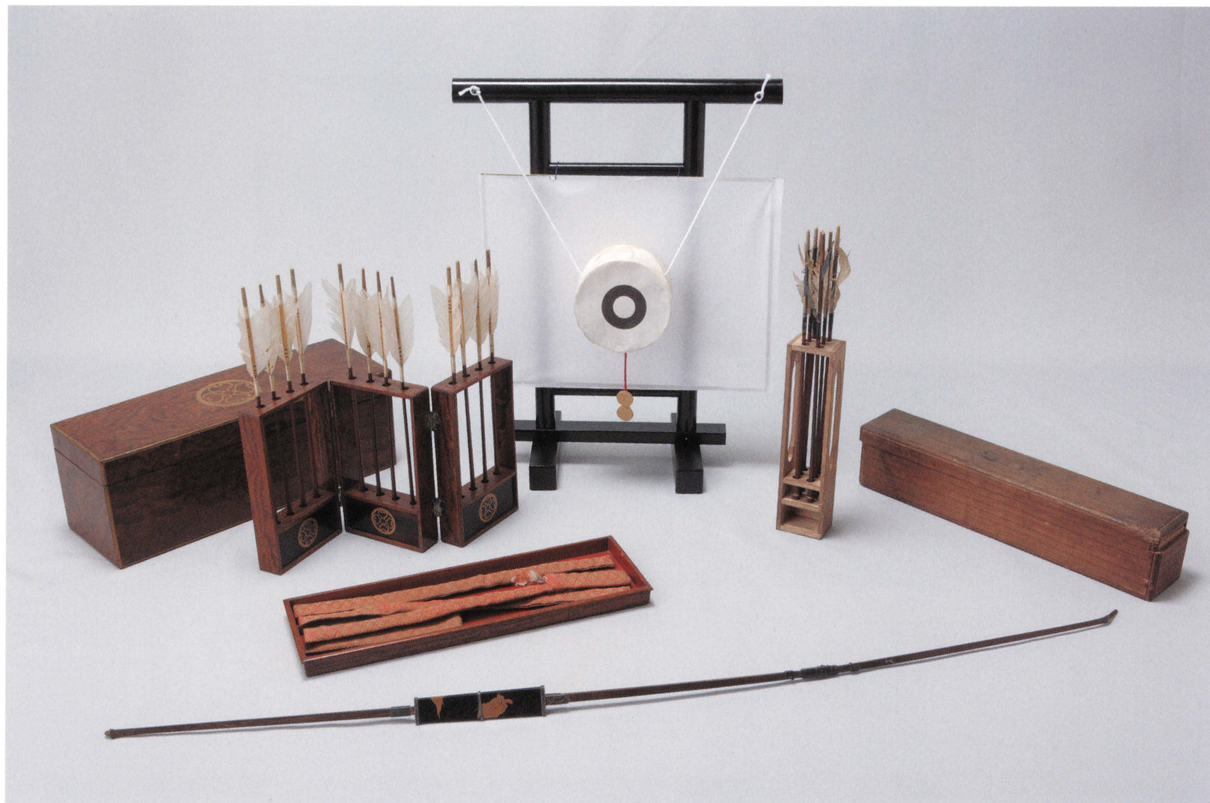
源氏物語絵巻「絵合」



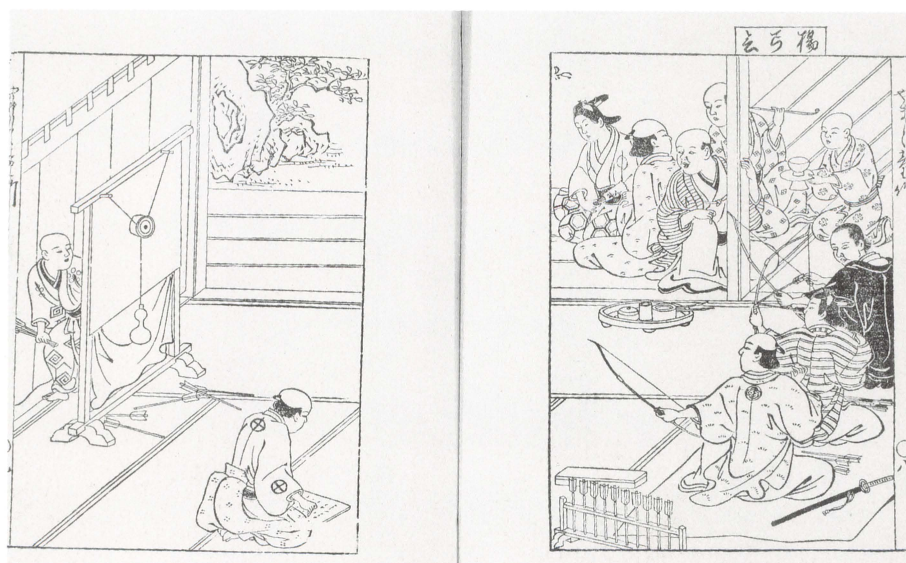
菖蒲根合わせ（上賀茂神社）

弓矢

弓で矢を射て的に当てる遊戯。元々は狩猟の道具であり武器だったのだろうが、時代とともに遊技化していった。平安時代、宮中で正月の行事として行われた弓で、1月16日に行われるものを射礼、翌17日に行われるものを賭弓と言い、賭け物と呼ばれる賞品を賭けて行われた。楊弓と呼ばれる遊戯的な弓も現れた。江戸時代には繁華街に矢場と呼ばれる店があり、金を取って室内に作った的に矢を射らせる店があった。矢場女と呼ばれる若い女性が射た矢を集めたが、後にその女が客を取るようになり、幕府の禁令が出されて衰退した。明治以降も数軒存在したとの記録がある。



楊弓具



楊弓場

競べ馬

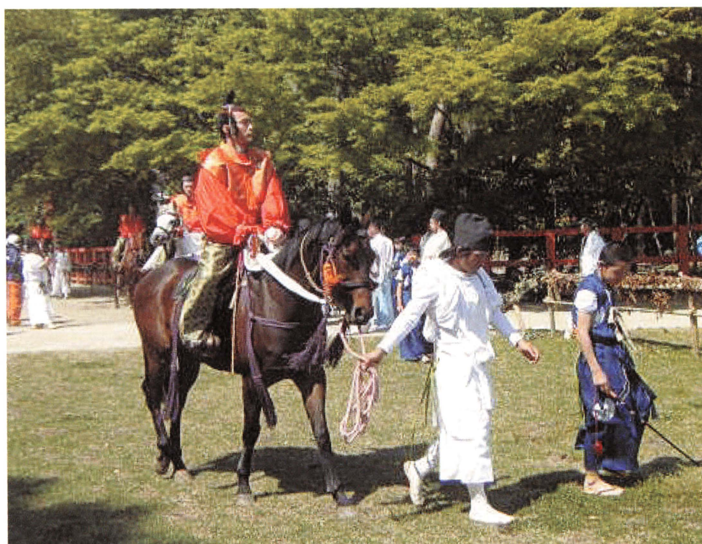
競い馬や駒競べとも呼ばれる日本の古い時代の競馬。大宝元（701）年5月5日に文武天皇臨席で走り馬をさせたと『続日本紀』に載っており、奈良時代から行われていたことがわかる。平安時代には毎年5月5日に宮中で行われていた。2頭で直線のコースを走る形式で行われており、勝者には賞品が与えられ、敗者は輸持と呼ばれる品物を献上しなければならなかった。宮中以外でも貴族たちが行うようになり、11世紀には京都の上賀茂神社で賀茂の競馬が行われている。現在、賀茂の競馬のほかにも滋賀県近江八幡市の足伏せ走馬、愛媛県菊間町のお供馬などが年に一度祭礼として行われている。



賀茂の競馬（上賀茂神社）



記念切手「賀茂の競馬」



賀茂の競馬（上賀茂神社）

貝覆い

かい　おお

はまぐりなどの二枚貝を二つに分けて床に置き、元々対であったものを探す遊戯。貝覆いと呼び、平安時代から遊ばれた。行ったのは貴族だけではなく『源平盛衰記』には平家の武将たちが遊んだことが記されている。貝の勝負とも記され、賭け物を出して遊んだことが鎌倉時代や室町時代の公家の日記に残っている。裏に絵を描いた貝絵、和歌を描いた歌貝などが作られ、これが室町時代末期、西洋のプレイングカードの伝来により2枚一組の紙のかるたに変化した。江戸時代には貝桶と呼ばれる専用の容器に入れられ婚礼の調度品としても用いられたが、この頃から貝合わせと呼ばれるようになった。



貝桶と貝



はまぐり



貝覆い

こぎのこ勝負

こぎのこは漢字で胡鬼子と書き、羽子板の羽根のことである。羽子板は胡鬼板と呼ばれた。伏見宮貞成親王の日記『看聞日記』には、永享四(1432)年正月5日に、男女に分かれてこぎのこ勝負を行ったことが書かれている。男性陣が勝ち、女性たちが罰として酒宴を催し深夜まで続いたとあるので、正月の遊びであったと考えられる。



羽子板・表(江戸期)



羽子板・裏(江戸期)



押絵羽子板(表)(日本玩具博物館蔵)



月次風俗図屏風(部分)

さいころ賭博

さいころを用いた遊戯としては平安、鎌倉のころから「四一半」「七半」というものがあったが具体的な遊戯法はわかっていない。奇数偶数に賭ける丁半のうち四と一の時は当てても親が半分取るものという説や、さいころを振っていき四か一の目が出たら賭け物の半分を取るものという説があるが確証はない。『古今著聞集』には、ある武士が金が無いために七半賭博ができないので妻が着物を売って金を作り、それを元手に大きく儲けた話が載っている。賭博の禁止法にはしばしばこの四一半や七半を禁止する条文がみられる。また室町時代に書かれた伏見宮貞成親王の『看聞日記』には「永享七年六月十一日、男女共打目勝。一勝賞翫。経秀勝飲酒。」とあり、この目勝(めまさり)もさいころ賭博と考えられている。



さいころ(奈良時代、平城京跡資料館蔵)
(画像提供　奈良文化財研究所)



さいすり師(「七十一番職人歌合」)

なんこ

『博奕仕方風聞書』によれば、数人で一人1～5枚の銭を掴んで出し、合計枚数を予想して言った後に手を開けて銭を見せ、当てた者が取ると言う賭博であった。室町時代の日記や和歌にもなんこの勝負をしたと言う記述があり、同様の賭博であったと考えられる。一方で、子供のおはじき遊びでもあった。現在では鹿児島、宮崎に伝わる酒席の遊びである。2人が向かい合って座り、10cm程の木の棒を3本ずつ後ろ手に持つ。片手に何本か握って互いに前に出し、2人の合計を予想して言う。互いに手を開いて持っている本数を見せ合い、当てた者が勝ちとなる。



薩摩なんこ道具



なんこと思われる図（『法然上人絵伝』）

聞香（もんこう）

お香を聞いて（嗅いで）その種類を当てる遊び。5種類の香を嗅いで同じものを当てる源氏香、団体戦で当てると馬の駒を進める競馬香など遊び方は何十種類もある。香は6世紀に中国から伝来したとも、6世紀に香木が淡路島に漂着したことが起こりとも言われている。当初は仏教の儀式時に用いられ、その後、楽しむために香を焚く習慣が根付いていった。続いて香の材料を混ぜた薫物（たきもの）が作られるようになり、「合わせもの」の一つである「薫物合わせ」が行われるようになった。「薫物合わせ」や「香合わせ」は香りの優劣を競う遊びであったが次第に芸事と化し、いわゆる香道となっていった。



香道具（左:香札、中央後:香炉:中央手前:銀葉板、右:（左から）押え、木香箸、火箸、香匙、羽根、銀葉鋏）



聞香札（表）



同（裏）

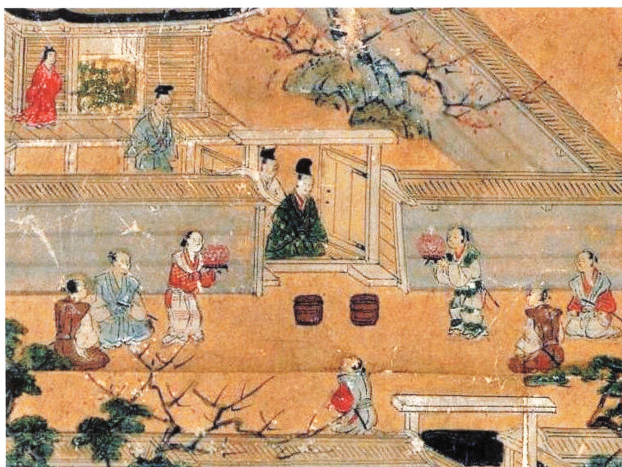
広島県草戸千軒遺跡出土品・鎌倉～室町時代（広島県立歴史博物館蔵）

鳴き合わせ

合わせものの一種で小鳥の鳴き声を競ったり、それを題材にした歌を比べ合うもの。平安時代の寛治5年(1091)に殿中で小鳥合わせが行われた記録がある。勝った側は残って今様や猿楽を楽しんだ。室町時代の公家伏見宮貞成親王の日記『看聞日記』には、永享7(1435)年5月1日の項に「早朝鶯合(うぐいすあわせ)。一方鳴かず。興無き也。」とあり、翌々日には「朝鶯合。行豊朝臣、重賢持参。行豊朝臣の鳥勝つ。」とあり鳴き声で競ったと考えられる。『洛中洛外図屏風』には家の門の前に2つの台を置き鳥籠を持った家臣が寄ってくるのが見える。明治時代には鶯やメジロなどを鳴かせて声の美しさを競う鳴き合わせ会が流行したことが新聞や雑誌などに記されている。



鳴き合わせ



鶯の鳴き合わせ「洛中洛外図屏風(歴博甲本)」
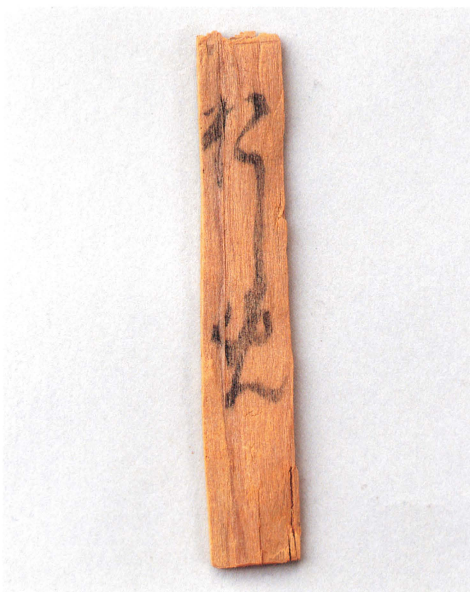


根岸鶯鳴会(『風俗画報』)

闘茶（とうちゃ）

茶は平安時代に中国から伝来したと言われるが明確な時期は不明である。鎌倉時代の末期から南北朝時代、室町時代にかけて茶寄合と呼ばれる集まって茶を飲む催しが流行した。ここでは茶を飲んで味を当てる闘茶が流行した。京都の栂尾（とがのお）が本場ということで、栂尾の茶を本茶、それ以外を非茶と呼び、十杯飲んでどれが本茶でどれが非茶かを当てる遊びが行われた。また四種十服と呼ばれる、3種類の茶を3服ずつと1種類の茶を一服するものなど、様々な形式ができていった。現在、茶の産地などでは5種類の茶を一服ずつ飲んで当てるものが行われている。古来の闘茶の様式を残している行事としては、群馬県吾妻郡中之条町白久保集落で2月に行われる「白久保のお茶講」がある。



闘茶道具





闘茶札（表）　　同（裏）
広島県草戸千軒遺跡出土品・鎌倉〜室町時代（広島県立歴史博物館蔵）

江戸かるた

室町時代末期に鉄砲などとともに日本に伝来したポルトガルのゲーム用のカードは現在のトランプの前身のデザインであった。ポトガル語でカードを意味するカルタはゲーム用カードの名称となり、日本人はこれを真似たカードを作った。遊び方もポルトガルの船員が伝えたと思われるもので、江戸時代には「よみ」「めくり」「きんご」「うんすん」「てんしょう」といったものがあった。当初は共通の遊戯札を用いたと思われるが、次第に専用の札が作られるようになった。しかし禁令の厳格化とともに製造販売が難しくなり、花札を用いるようになっていったが、これらの専用札も数年前まで製造販売が行われていた。



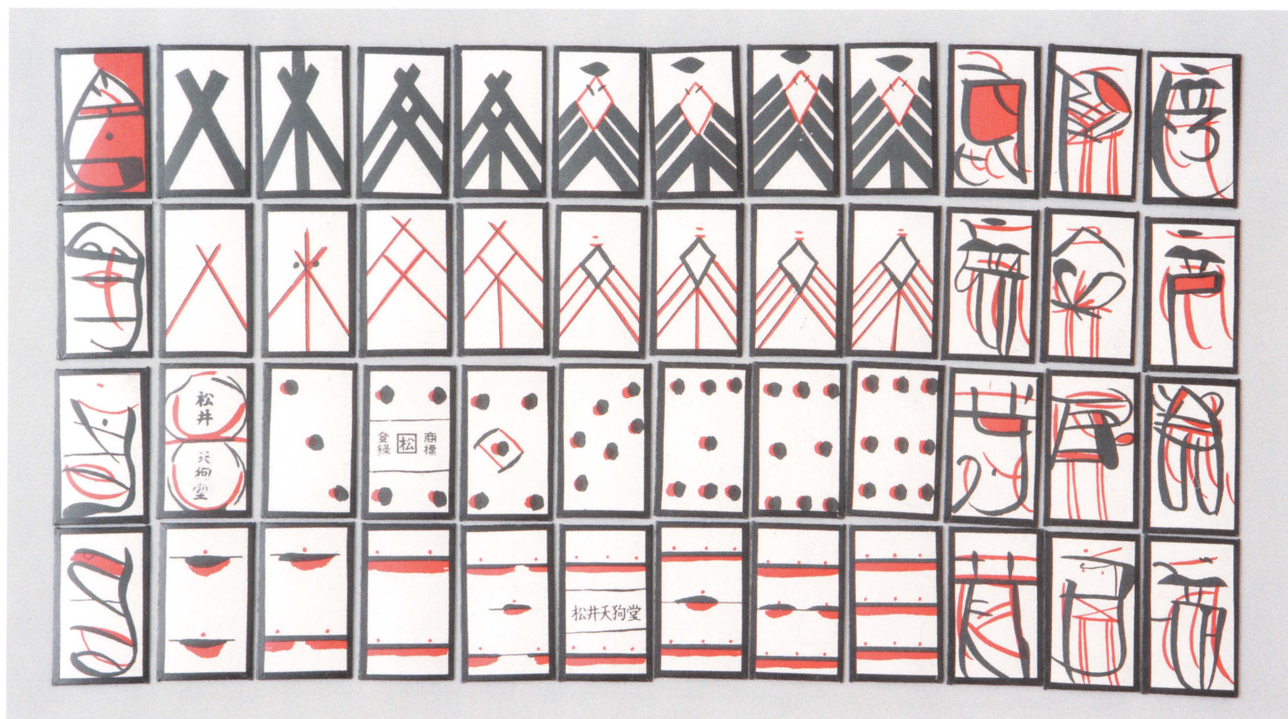
賀留多職人（「彩画職人部類」）



さまざまなかるたを販売していた任天堂のポスター

よみかるた

江戸かるたの遊戯法のうち「よみ」と呼ばれる遊び方に用いられた札。「よみ」の遊び方は札を配り、小さい札から順に出し、早く手札を無くしたものが勝ちとなるものである。配られた札や取った札の内容により複数の役があった。指南書『雨中徒然草』には100近い役が掲載されている。江戸時代の物語や洒落本や川柳などにはよみかるたやその用語が登場するものが多数あり、多くの者が知っていたと考えられる。遊び方は今のトランプの「大貧民・大富豪」に引き継がれている。



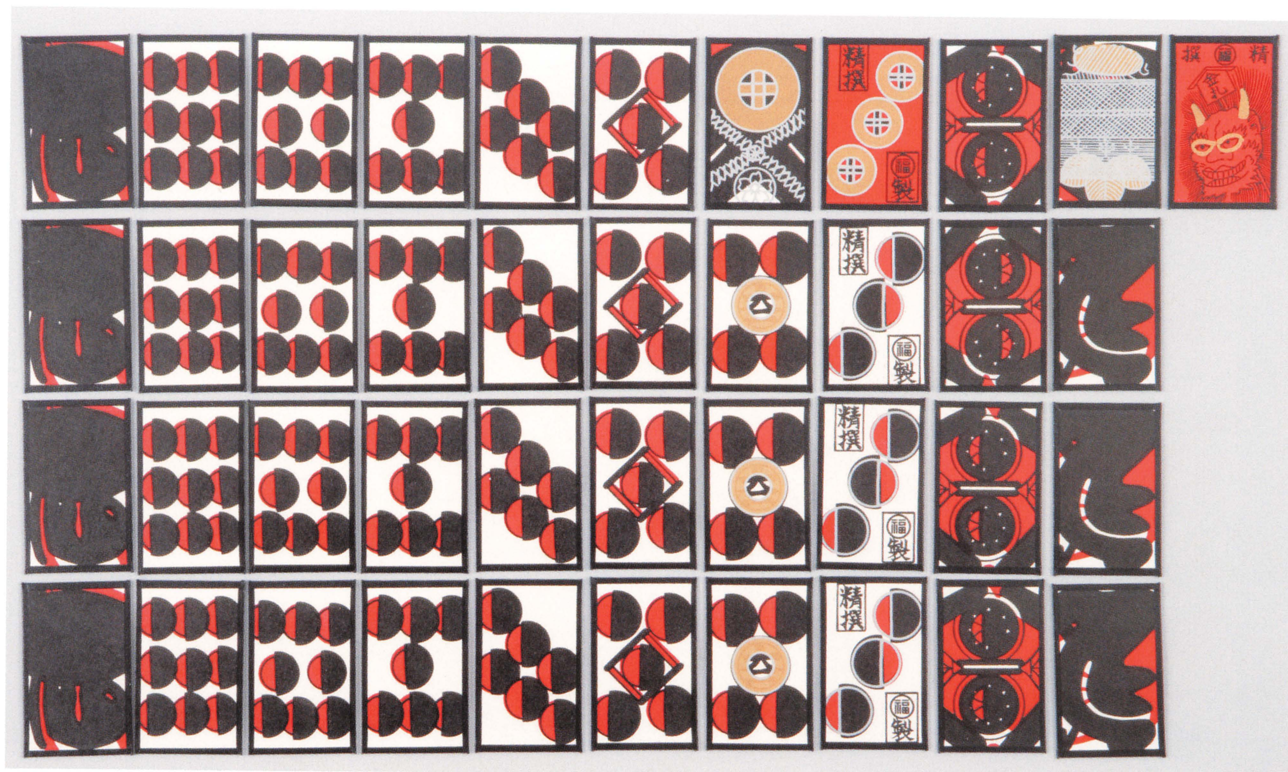
小松（松井天狗堂）



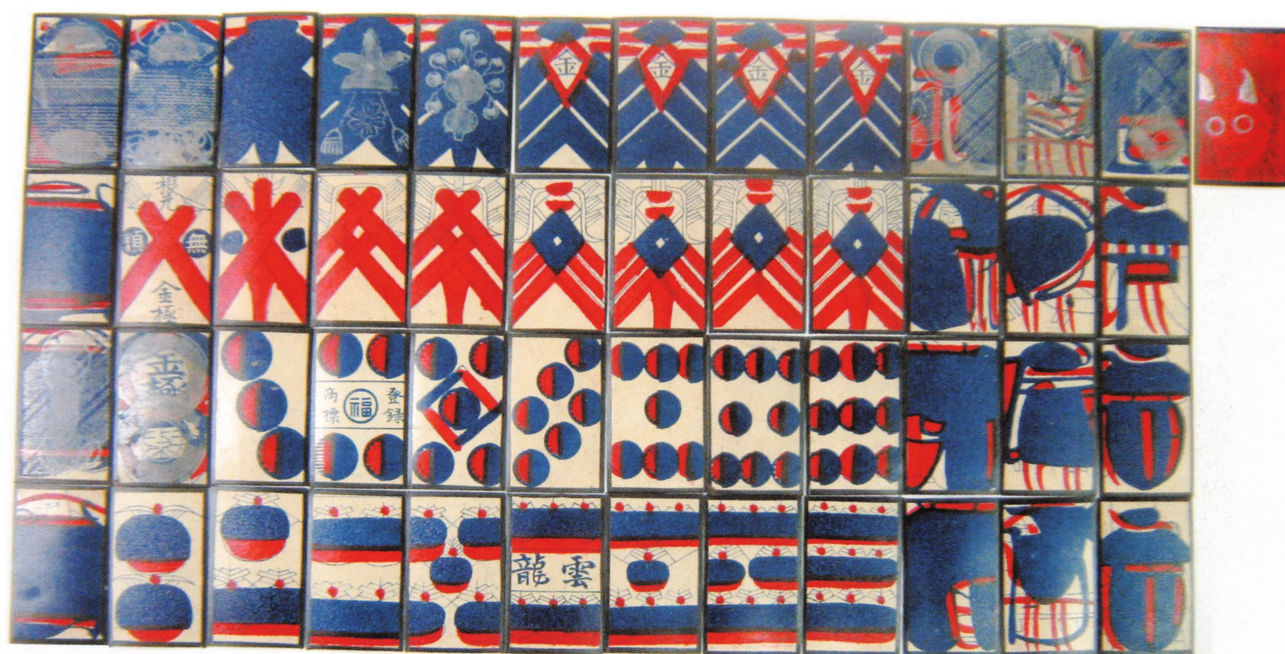
『雨中徒然草』

めくりかるた

江戸かるたの遊びで札を各自に6枚ずつ配り、残りを場に伏せ7枚を表にする。手札から1枚出し、山札をめくって同じ数字だと取ることができる。現在の花札の花合わせと同じ遊び方で、「めくり」の技法がそのまま花札に引き継がれているのである。18世紀中頃から物語や洒落本、川柳などに多数登場する。役が5種類あり、団十郎、海老蔵など、歌舞伎役者の名前がついているのが面白い。



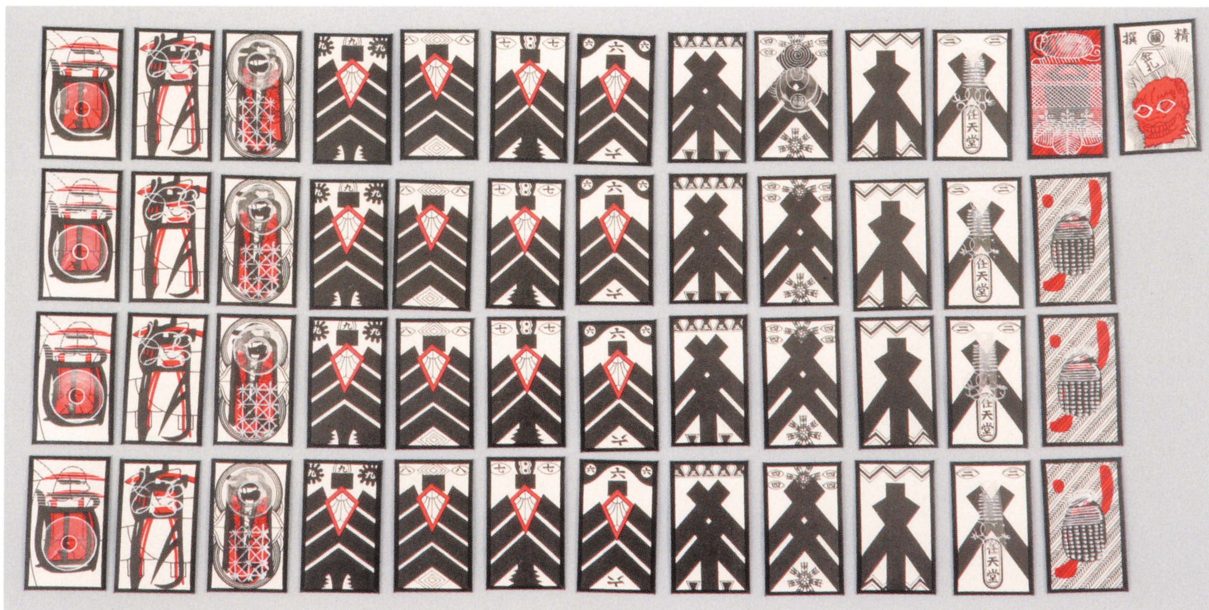
大二（任天堂）



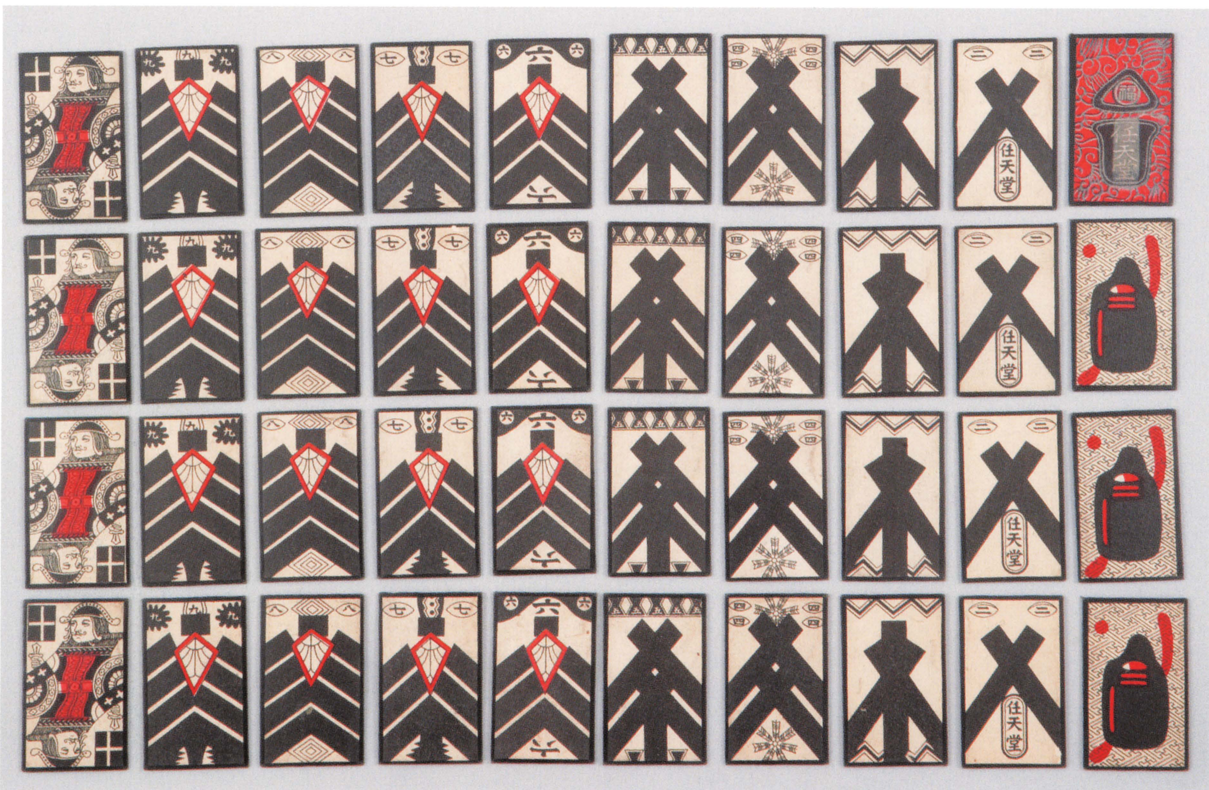
金極（任天堂）

かぶかるた

何枚かの札を引き、下一桁の数が9に近いものが勝つ遊び。9を「かぶ」と言ったが、江戸期は「かう」と言う言葉も使われている。8を「おいちょ」と言い、ポルトガル語の8が元と考えられるが「かぶ」の語源は不明である。中国南方の方言で9を「カウ」と言い、これが元と言う説があるが確証はない。0を「ぶた」、三枚同じ数のものを「あらし」と言い、18世紀前半の本にすでにこの言葉が使われている。当初は4種類の模様を持つかるたで行われたが、模様は関係ないことから専用の札である株札が作られ現在も販売されている。



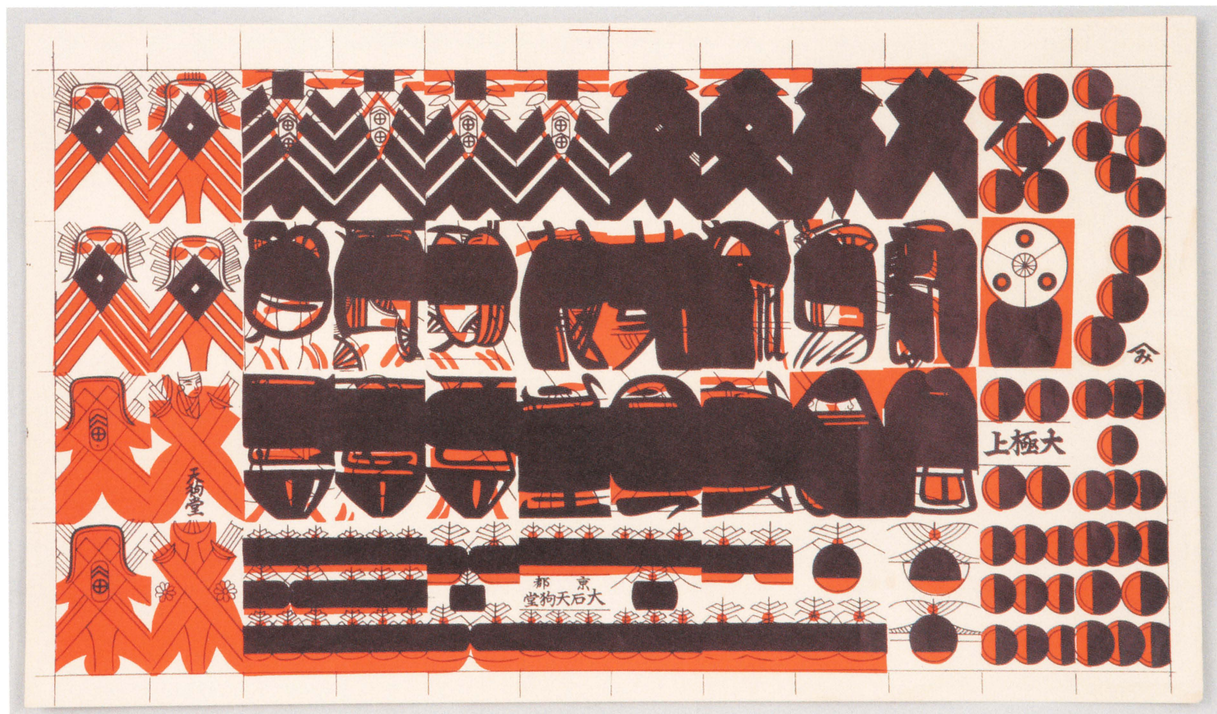
金青山（任天堂）



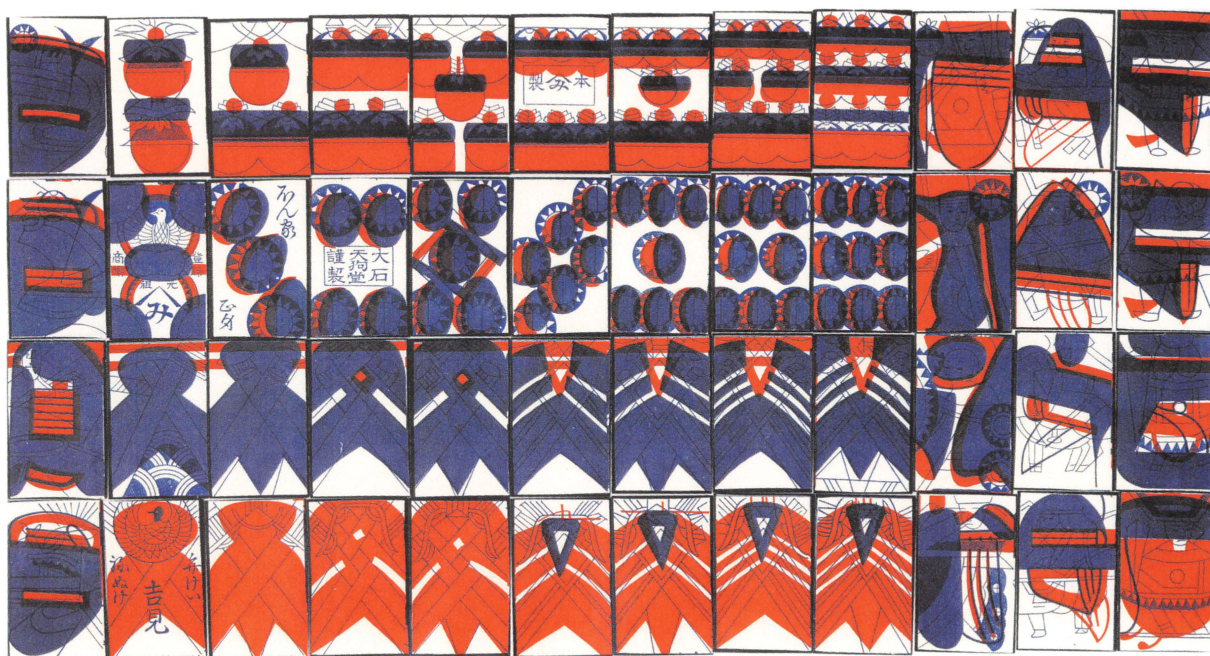
株札（任天堂）

きんごかるた

江戸かるたの遊び方の一つ。まず一人に一枚配り、順に山札から一枚ずつ引いていく。数の合計が十五に近いものが一番強い。当初は共用のかるたで行われたが、その後専用のかるたである「きんご札」が作られた。明治期の警察資料では、一人5枚までめくれるとしてある。十五の他に四と一、九と一、五と一などが役となっている。文耕堂・長谷川千四合作の浄瑠璃『壇浦兜軍記（だんのうらかぶとぐんき）』には、「〓（きんご）したら面白かろうに」というセリフがある。



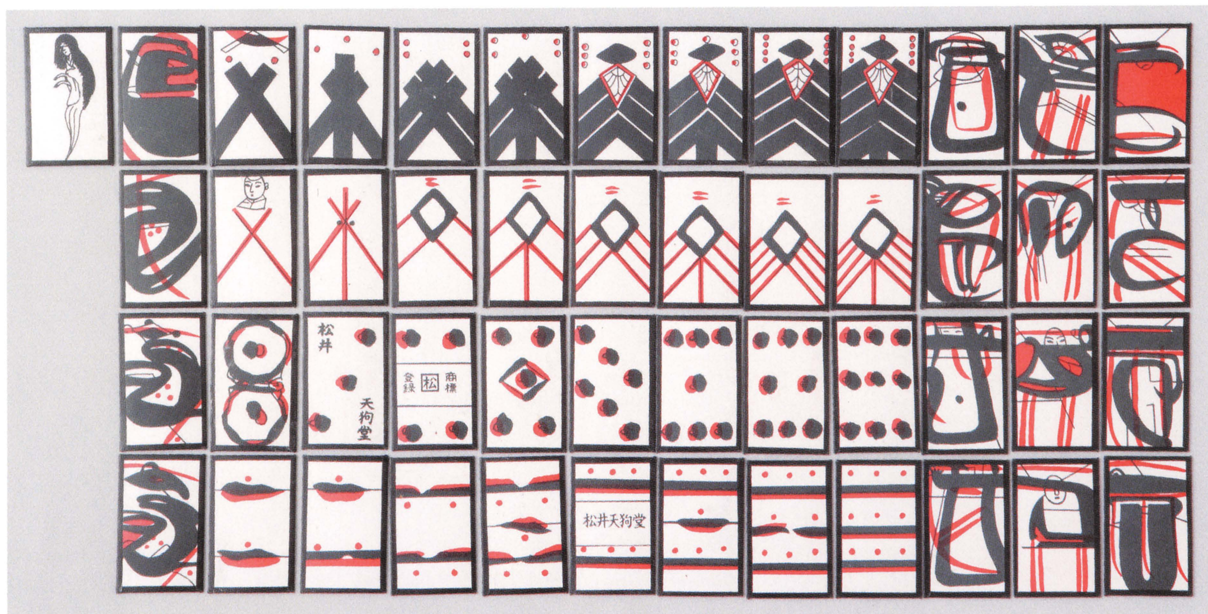
三つ扇（大石天狗堂）



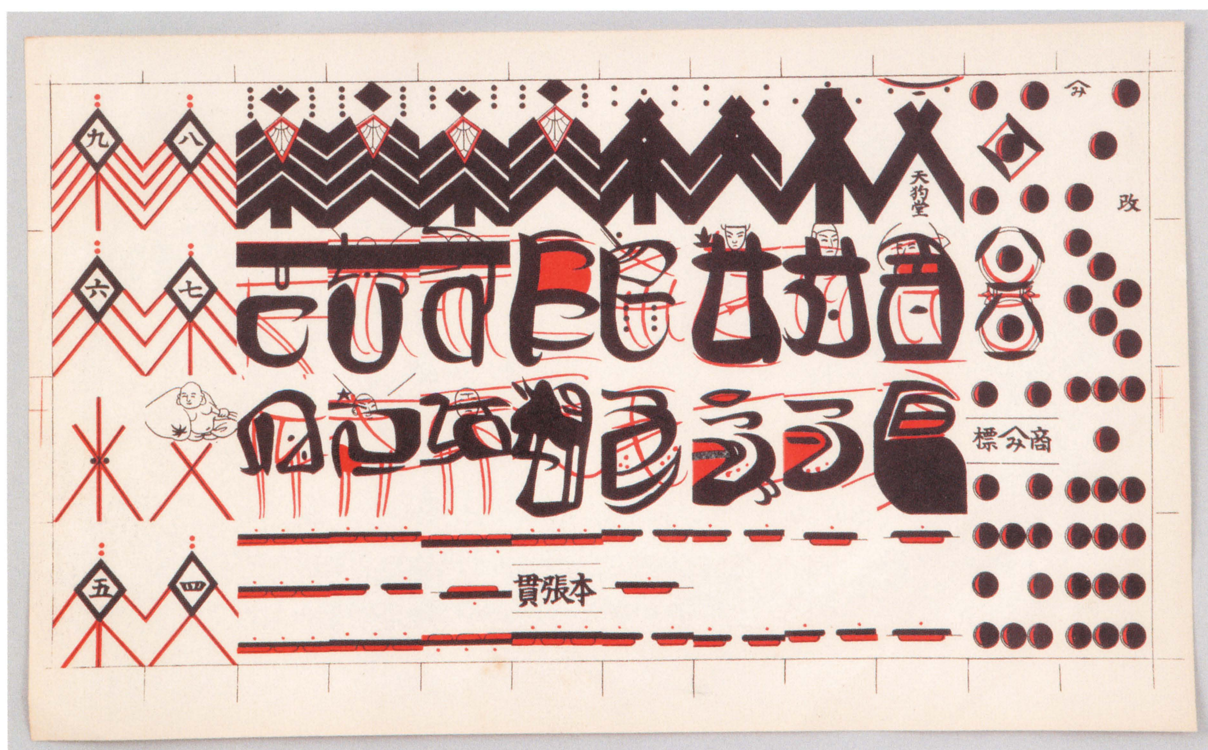
黒札（大石天狗堂）

てんしょうかるた

江戸かるたの遊び方の一つで「てんしょ」または「てんしょう」と呼ばれる。かるたがポルトガルから持ち込まれた安土桃山時代に天正という年号があるが、その時代に作られたわけではなく、江戸時代に天正かるたと言う商品が売り出されたことがあるので、その時の遊び方と考えられる。近松門左衛門の『傾城阿波鳴門』には「こなたも粋方の女房なら、ちっとてんしょうでも覚えそうなものじゃがなぁ」というセリフがある。



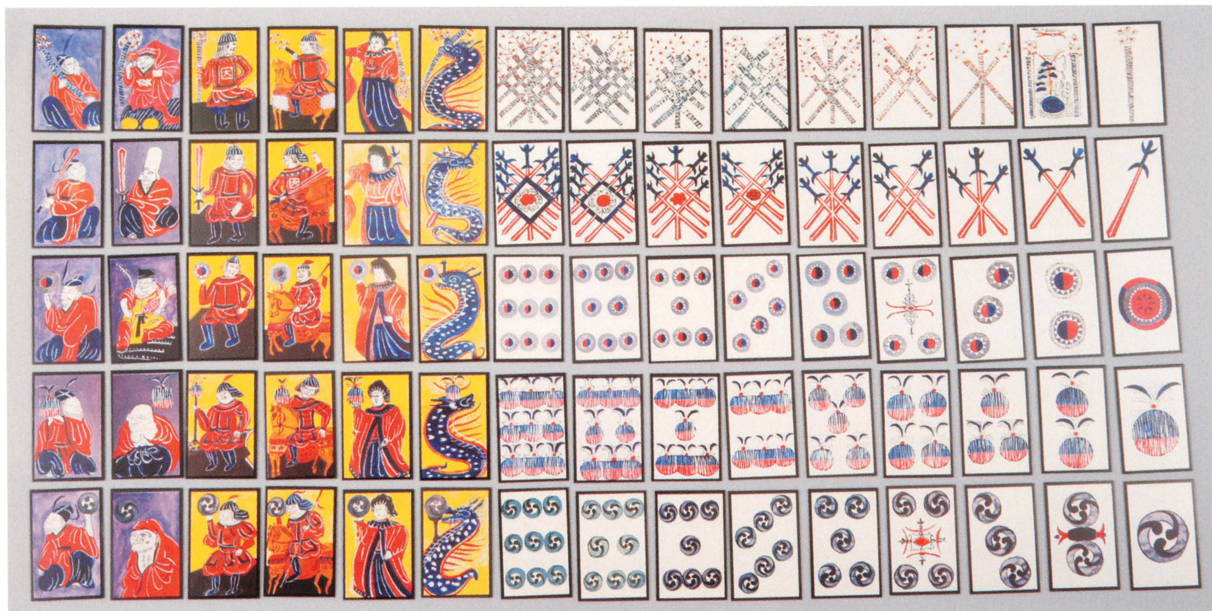
伊勢（松井天狗堂）



赤八（大石天狗堂）

うんすんかるた

トランプのような模様と数字のカルタだが5種類の模様と6種類の絵札がある特殊なかるた。模様は「ハウ」（棍棒）、「イス」（剣）、「オウル」（貨幣）、「コツ」（聖杯）、「グル」（巴）の5つ。絵札は「スン」（唐人）、「ウン」（福の神）、「レイ」（王）、「カバ」（騎馬武者）、「ソウタ」（女性）、「ロバイ」（竜）の6種である。ポルトガルから伝来したトランプの前身のカードから作り出されたと考えられる。昭和になっても熊本県人吉市で遊び継がれ、現在は市の文化財となっている。2004年からは市内で大会が行われている。



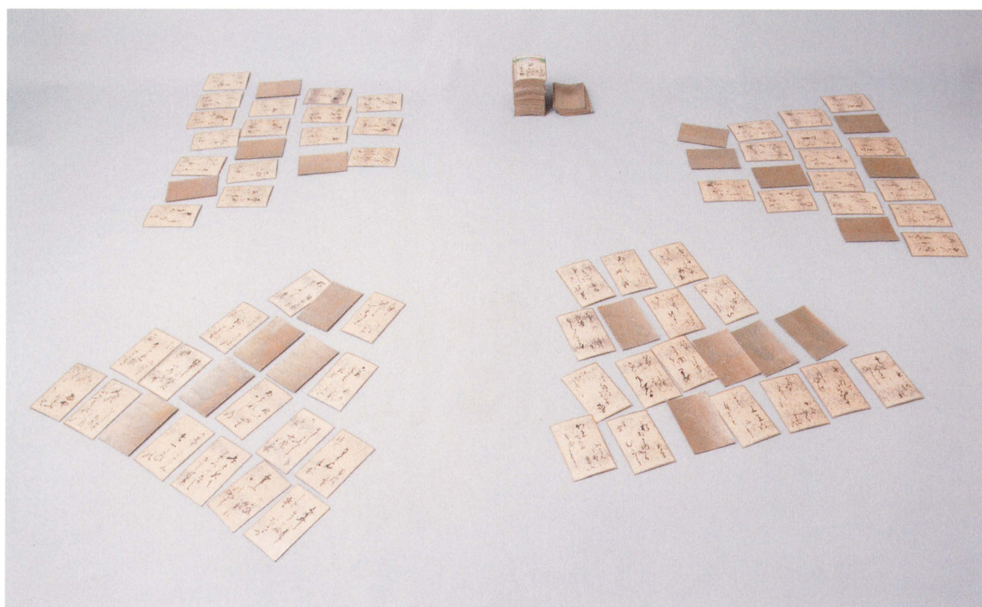
うんすんかるた（人吉うんすんかるた保存会）



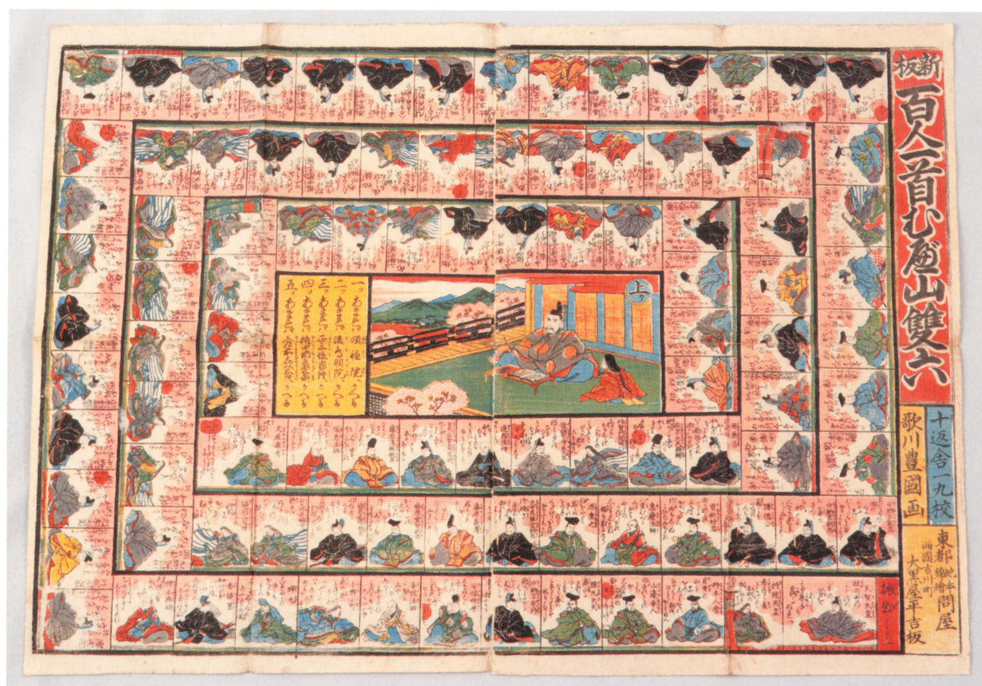
うんすんかるた大会（人吉市）

むべ山かるた

小倉百人一首の札を使って行うゲーム。一人20枚の札を持って行うので、5人まで遊ぶことができる。まず各自に20枚の札を配り、4段に並べる。読み手が一枚ずつ読んでいき、読まれたらその札を裏返す。特定の段がすべて裏返ると他の者から点数をもらい、最後に最も点数を取った者が勝つ。「吹くからに秋の草木のしをるればむべ山風をあらしといふらむ」の句が役札で、これを読まれたらその持ち主はその後の支払いに応じなくてよい。また雪月花の言葉が入っているものも役になり、これが読まれるたびに他の者から一定の点数をもらえる。「むべ山すごろく」という絵双六も作られたが、この遊び方が広く浸透したためかと思われる。



むべ山かるた



百人一首むべ山双六

道才(どうさい)かるた

ことわざが書かれた専用の札を使った遊び。「たとえかるた」から「道才かるた」となり、「いろはかるた」となったと考えられている。本来子供のものであったが大人用の賭博道具としても使われた。道才かるたは取り札が絵札で、読み札はことわざの言葉の一部だけが書いてあり、点数が書いてあるのが特徴。最も点数の高い札が「これに懲(こ)りよ（道才坊）」という札で、これが名前の由来と考えられる。一人に絵札を10枚ずつ配り、読み札を読んで該当の絵札を伏せていく。札にはそれぞれ点数があり、伏せられるたびに点数をやり取りする。一定の形が裏返ると勝ちとなる。札は製造元が廃業したため製造・販売ともに終了している。



道才かるた（左:山城屋、右:松井天狗堂）

花　札

花を題材にした遊戯札。1月から12月まで4枚ずつ計48枚から成る。一つの月に一つの花が描かれている。日本のかるたはポルトガル伝来のトランプ様のものと、貝覆い、歌貝を経てできあがったと思われる2枚一組のものがある。前者のカードが賭博の禁令とともに破棄されたり、製造を禁止されたりしたために、花鳥風月を描いた後者が賭博遊戯札として用いられた。これが花札の元である。明治初期に禁令が緩められて流行したが、明治35年（1902）の骨牌税の導入により地方の小規模の製造元が廃業し、大手のデザインが全国的となった。江戸かるたの遊戯法が花札の遊戯として各地に残っていたが、競技者が高齢化したため、多くが絶滅寸前となっている。



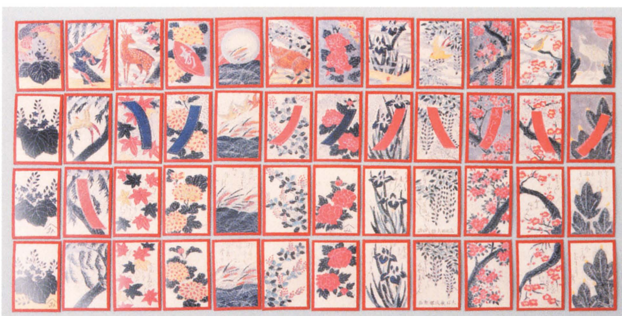
手摺り花札（松井天狗堂）



天龍（龍天堂）



越後札（大石天狗堂）



伊藤博文の花札（大石天狗堂）



ハハセット

江戸名所かるた

江戸の名所を題材にしたかるた。48枚で江戸の名所とその地の風物が描いてある。遊び方は花札の花合わせと同じで、花札を元に作られたと考えられる。展示のものは、1月が松の名所、2月が梅の名所と明らかに花札をベースにして作られていて、青赤の短冊なども示されている。花札をカムフラージュするためと言うより、花札の変形版として作られたと考えられる。現在は無くなってしまったところもあるが、多くは現在も同じ花の名所（8月は月の名所）である。



1月（松）：三井銀行、首尾の松、御行の松
2月（梅）：臥龍梅、木下川（きねがわ）、王子
3月（桜）：上野、飛鳥山、向島
4月（藤）：亀戸、洲崎弁天、九段坂
5月（菖蒲）：不忍弁天、本所、堀切
6月（牡丹）：大久保、四ツ目、目白
7月（萩）：萩寺、向島八州園、鶯谷温泉
8月（芒）：高輪、愛宕山、お茶の水
9月（菊）：奥山、染井、団子坂
10月（紅葉）：滝野川、海晏寺（かいあんじ）、国府台（こうのだい）
11月（柳）：日本堤、柳島、小梅曳舟
12月（桐）：本郷丸山、桐ヶ谷、赤坂桐畑

道中双六

一本の道の上で一人一つの駒を持ち、さいころを振って進めるのが絵双六だが、特に道が地理的になっていて、ある地点からある地点へ進むのが道中双六である。享保年間(1716〜1735)には「道中双六など双六に銭を賭け、やり取りすることは博奕(ばくち)同然なので禁ずる。取り上げるので残らず差し出すように」との触れが出されている。



上 「有楽道中双六」　下「東海道中膝栗毛滑稽双六」

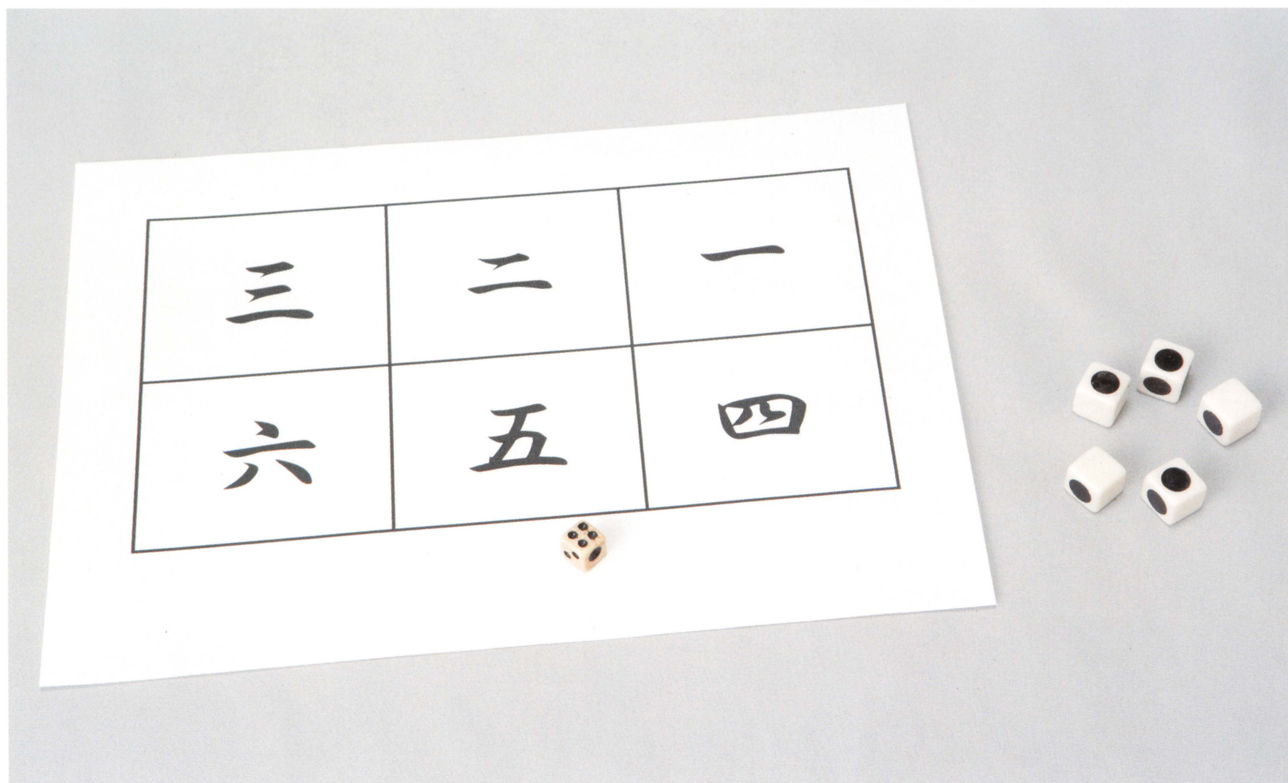


ちょぼいち

さいころ賭博の一種。さいころ1個を振り、出た目に賭ける賭博。1から6までの数字を書いた紙を用いる。賭けを行う者は1から6の好きな目に賭け、当たれば4〜5倍の配当が払われ、はずれると全額没収される。類似の遊び方として、「うさぎ」「狐ちょぼ」がある。「うさぎ」はさいころを2個振り、2つの目が同じ時は賭け金の4倍、異なる時は3倍の配当になる。ただし合計7のときは賭け金は親のものとなる。「狐ちょぼ」はさいころを3個振り、賭けた目が1つのときは2倍だが、2つ出たときは3倍、3つ出た時は5倍の配当がもらえる。「樗蒲（ちょぼ）」が語源と考えられるが、そのため「樗蒲」の遊び方をちょぼいちと同じだとしている遊戯の本も多い。

天采（てんさい）

さいころ賭博の一種。白黒3面ずつに分かれた5つのさいころを振り、白と黒のどちらが多いかに賭ける遊び。親がさいころを振り、子は白が多いか黒が多いかに賭ける。当たれば配当は倍（賭け金と同額がもらえる）。ただしすべてが白または黒の場合は親の勝ちとなる。



左　ちょぼいち（復元）　　右　天采（復元）

丁半（ちょう はん）

さいころ2個を投げ、出た目の和が偶数か奇数かに賭ける賭博。偶数を丁、奇数を半と言い、そのどちらかに賭けた後、さいころを振る係が2個のさいころを竹で編んだ壺と呼ばれる容器に入れ、盆茣蓙（ぼんござ）と呼ばれる小さな畳の上に伏せる。賭けが整った後、壺を上げて中の賽の目を見せる。普通、当たれば同額が払われ、外れると賭け金全額が没収される。賭場では手数料が引かれる。「一か八か」という言葉の語源であり、一は丁の一画目、八は半の最初の二画のことである。テレビや映画の賭場のシーンでも多く見られる。清少納言の『枕草子』に「てうはみにてうおほくうちいでたる‥‥」という記述があり、この「てうはみ」が丁半ではないかという説があるが確証は無い。



チンチロリン

茶碗やどんぶりの中にさいころ3個を投げ入れる賭博。2つ同じ数字が出た場合は残った一つを目とし出た目の一番大きい者が賭け金を得る。例えば1、1、5と出た場合は5が目となる。3つとも異なる場合は何回か振り直しができる。同数の場合は該当者のみ振り直す。同じ数字が3つ出た場合は「アラシ」と言い通常の出目よりも上の役になり賭け金が3倍になる。バリエーションとして1や5の「アラシ」は5倍とするルールもある。その他「1、2、3」の目は倍の負け、「4、5、6」の目は倍の勝ちになるルールが一般的である。

お花独楽

江戸時代に行われた遊戯。六角柱の木材に心棒を付けた独楽で6つの側面に絵を描いてある。別にその6つの絵を描いた紙を用意し、これに賭け金を出させる。独楽を回し、回り終わって倒れた時に、賭けた絵が上面に出ていれば賭け金の4～5倍程度の賞金が得られる仕組み。絵柄が、お花半七、お菊幸助、おはつ徳兵衛と芝居の男女の絵が描かれていたので、ここからお花独楽と言う名がついたと言われる。洒落本『蚊不食呪（かにくわれぬまじない）曽我（そが）』の挿絵には曽我五郎が手にこの独楽を持っているところが描かれている。



お花独楽（復元）



お花独楽（復元）



『蚊不食呪曽我』挿絵

ばい独楽

ばい貝の上部を水平に切り、中に粘土や鉛を詰めて作った独楽。紐を巻きつけて回し、打ち当てて強さを競うもので弾き飛ばされた方が負けとなった。お花独楽同様、賭博用の独楽道具である。江戸町触れにも、辻でのばい回しを禁止するものが出されており、大人の賭博としても行われたと考えられる。明治以降は子供の遊びとして鋳物製の駒が作られ、ばい独楽がなまってベーゴマと呼ばれた。男児の遊びとして人気を博したが現在は廃れ、川口市などの数軒の工場で製造しているのみとなっている。昨今は樹脂製で誰でも回せるようにした子供用のベーゴマが復活している。



ばい独楽（日本玩具博物館蔵）



貝まはし（『絵本御伽品鏡』）

どんころ独楽

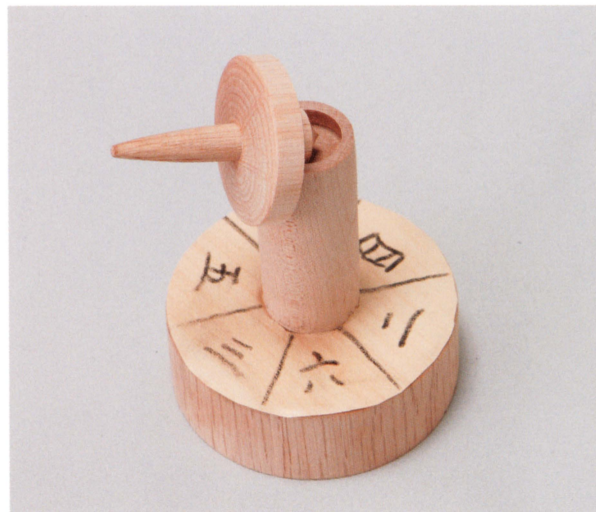
お花独楽同様、賭博用の独楽道具と思われる。少し前までは遠刈田（とおかった）温泉（宮城県刈田郡蔵王町）の民芸品として販売されていた。用紙には富士、鷹、茄子、達磨、虚無僧、西行の6つの絵が描かれており、このうちの一つに銭を賭けて独楽を回し、賭けた絵と同じものが出れば4〜5倍の賞金を得られた。『蔵王町史』には、猟師が猟の合間に行った記録が記されており、猟で得た利益をこの賭博につぎ込んでしまう者や、負けの穴埋めにこの道具を作って元を取った者の話などが書かれている。江戸時代の賭博の本に載っており、当時はちょぼいちの変形版的な辻賭博であったと考えられる。



どんころ独楽

ばくち独楽

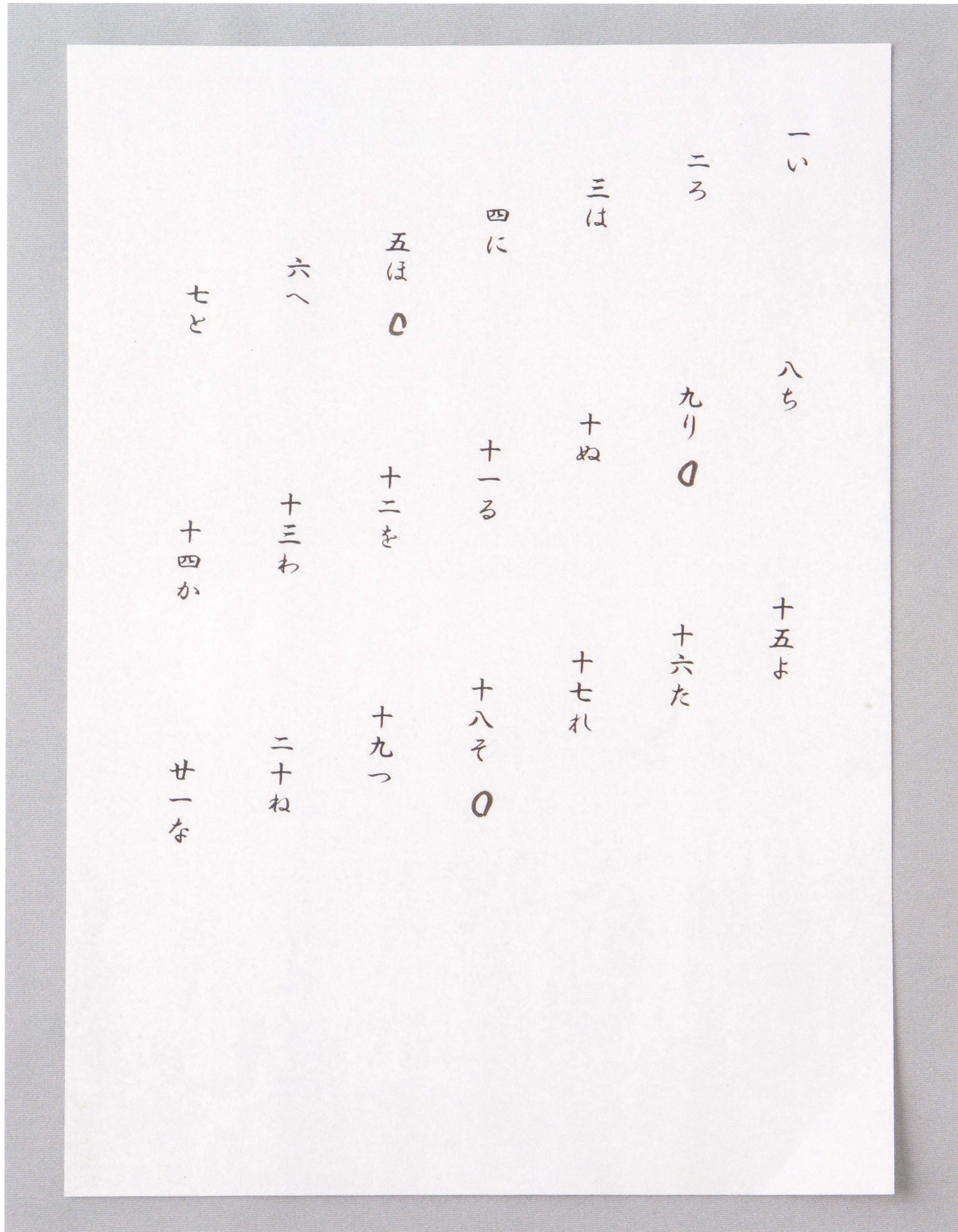
ルーレットのような台座を持つ道具で上部で独楽を回し、回り終えて倒れた時に、柄が針のように特定の方向を示すことで当たり外れを決められる。占いなどにも用いられた。



ばくち独楽

みかさづけ
三笠付

江戸時代に行われた、付け句から発展した文芸賭博。付け句は俳句の一部を示して他の部分を作る文芸遊戯で、先頭の5文字を出題する笠付け、最後の五文字を示す沓(くつ)付けなどがあった。三笠付けは先頭の五文字を三つ出題するもので、当初は寄せられた句を発表し、そのうちのどれが入選するかを当てるものだったが、そのうちに句を出さず、1から21までの数字を書いた紙から3つの数を選ぶくじ賭博に変化した。幕府は何度も禁令を出しており、相当流行ったと考えられる。現在のロトやナンバーズと同様の仕組みである。



三笠付（復元）

投扇興（とうせんきょう）

扇を投げて台に乗った的を落とす遊び。扇投げ、扇おとしとも呼ばれる。安永2年（1781）頃に遊び方の本が出版されている。平安時代に中国から伝来した投壺（とうこ）という遊びから作られたと考えられる。落とした形に百人一首や源氏物語の名前を付け点数を競った。座敷だけでなく街で遊ばせる店があったが、文政5年（1822）に浅草で投扇興店が捕まるという事件が文人の日記や幕府の法令集に見られ、賭博が原因と考えられる。明治時代にも東京・京都・大阪に数軒投扇興を行わせる場所があったとの記録がある。西條八十なども遊び、吉川英治や谷崎潤一郎の小説にも登場する。明治中期以降は徐々に人気が盛り返し、扇店や紙屋などが投扇興セットを売り出した。


投扇興道具　左:みのや（大坂）、右:宮脇売扇庵（京都）


投扇興の楽しみ（豊原国周画）


たうせんきやう（宮川春汀画）



左:和歌短冊　　　右:投扇興点式図と冊子

どっこいどっこい

街角で行われた賭博遊戯。円形の盤に放射状に線が引かれており、ここに賞品名や等級が書かれている。円の中心に回るようにした棒などを置き、先端に針を付けた糸を垂らす。これを回して、針の先が示した部分に書かれている賞品が得られる。あるいは円板を縦にし、吹矢で矢が当たったところの賞品が得られる。江戸時代に辻賭博として行われたが、子供の遊びとしても存在した。現在でも縁日などで見ることができる。名前の由来は回している間に発した言葉からと考えられる。別名を「ぶんまわし」とも言い、西洋のルーレットやホイール・オブ・フォーチュンといったカジノゲームに近い。



辻占ぶんまわし　運気縁談点付き



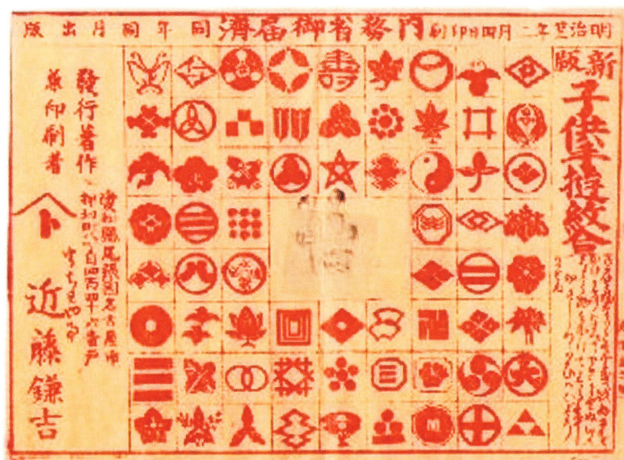
どっこいどっこい（『江戸府内絵本風俗往来』）

紋合わせ

「ひっぺがし」「紋紙」「紋富」「とっこ」とも呼ばれる。1枚の紙にいくつかの役者の紋が描かれており、周囲にそれらの一つが書かれた紙が丸めて多数付けられている。紋の一種を選んで賭け金を置いた後に、ついているくじの一つを剥がして広げ、自分の選んだものが描かれていれば4～5倍の賞金が得られた。子供向けに玩具などが当たる遊戯としても遊ばれたが、辻賭博として禁令が何度も出されいる。引く紙を張り付けたものが玩具として販売された。戦後は紋が6種類でデザインも同じようなものになった。メーカーも一社しかなく絶滅寸前となっている。



紋合わせ



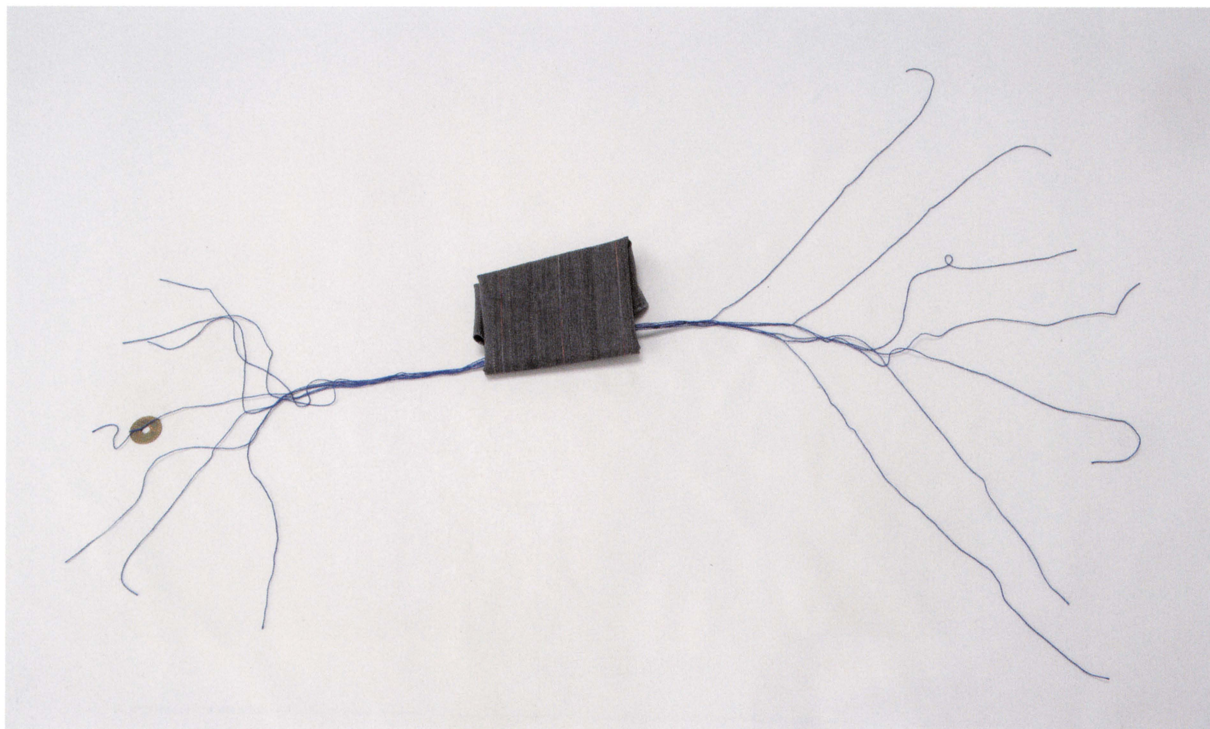
紋合わせ（明治時代）



「子供遊宝の当物」

宝引（ほうびき）

何本もの紐を束ね、一方の端に当たりの印を付け、もう一方の端を競技者たちに選ばせて、当たりを選んだ者に賞品を出す遊び。当たりの紐には結び目をつけたり橙や穴あき銭を付けておいたりする。いわゆるくじ引きで全国的に見られ、地域によってホッピキ、ホンビキなどさまざまな名称がある。江戸の辻々で行われ、中には人形に紐を持たせた記録が残っている。賭博として幕府から何度も禁令が出されたが、明治以降も単純な遊びとして子供から大人まで広く行われた。駄菓子屋のくじ引き菓子などに残っている。



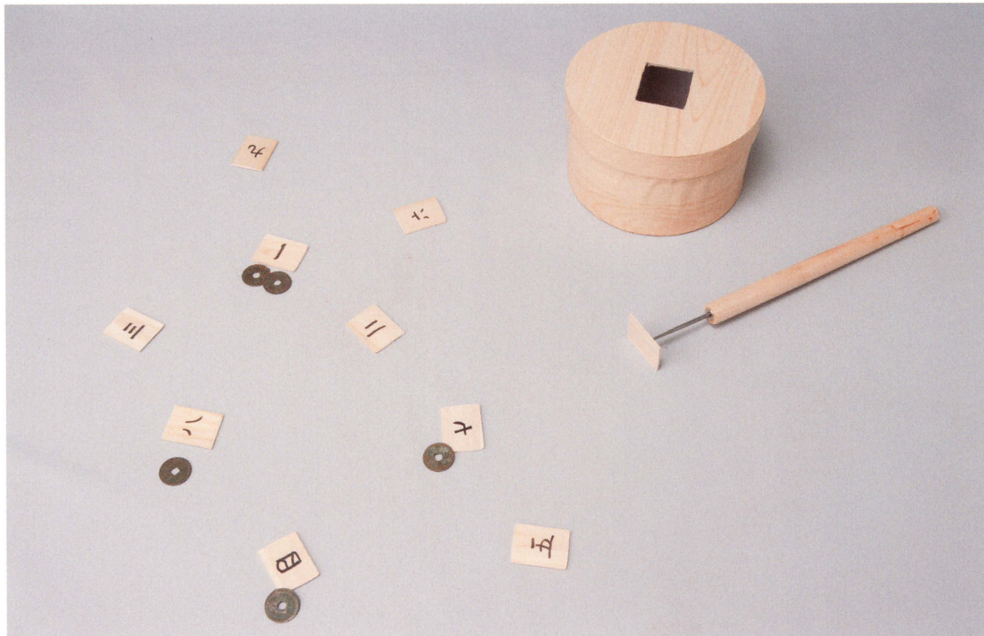
宝引き（イメージ）



人形宝引の図（『西川祐信画譜』）

天狗頼母子（てんぐたのもし）

富くじをまねた賭博。曲物やわっぱと呼ばれる容器に数字を書いた木札を入れ、錐で突き刺して札を引く。事前にどの数字が出るかを賭けさせ、当てた者には賞金を出した。井原西鶴の『本朝二十不孝』には「海道端に出、渋紙を敷き、天狗頼もしと名付け、道行く人を詐し…」と賭博に入れ上げた男が街道を通る商人などにこれをやらせて金を稼ぐ場面が描かれている。すでにこの頃、頼母子はくじの意味に用いられていたのであろう。



天狗頼母子（復元）

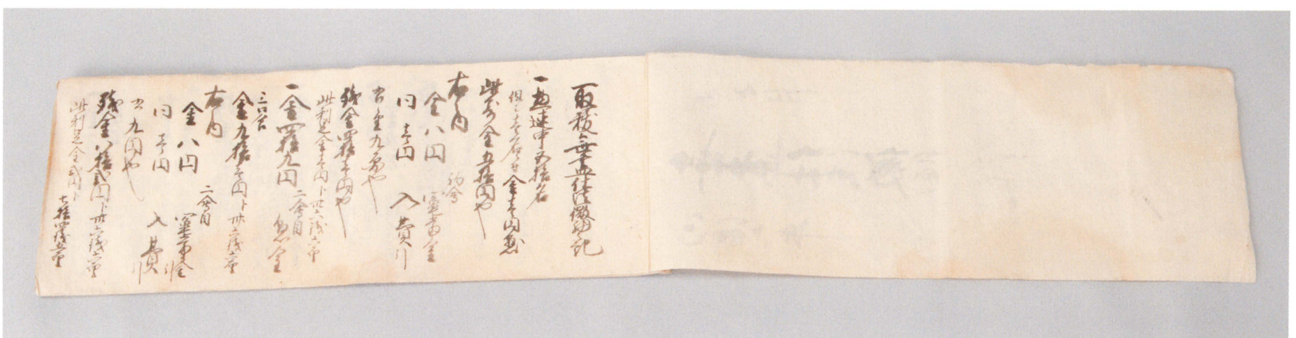


『世間手代気質』挿絵

取退無尽（とりのきむじん）

目的を持って集まり金を出し合う講と呼ばれる仕組みが登場した。伊勢講や富士講は金を積み立て、くじに当たった者が伊勢参りや富士詣に行けるものであった。また無尽や頼母子講（たのもしこう）と呼ばれる互助会の仕組みが流行した。一定金額の掛け金を積み立て、くじを引いて当たった者がそれを受け取るものである。この改良型が取退無尽で、集まりごとに掛け金を支払いくじを引き、当たった者はそれから先の支払いを免れるものであった。これはさらに、集まるたびに金を出してくじを引き、当たった者が金を得て解散するということに変わったが、これは完全にくじ賭博であり幕府からたびたび禁令が出された。

「当り鬮講母子の寄会」



取退無尽仕法微細之記（大阪商業大学商業史博物館蔵）

富くじ

江戸時代から行われたくじ。富札と呼ばれる文字・数字が書かれた紙を売り、期日に箱に入った木札を錐で突いて当たりを決め、同じ文字・数字が書かれた札を持つ者に賞金を出す。寺社が勧進のために行うことが多く、鎌倉時代に摂津箕面山(みのおさん)瀧安寺(りゅうあんじ)で行われていたとも言われている。江戸時代、寛永ごろから始まり文化文政の頃流行した。幕府はしばしば禁令を出したが人気は高く一向にやまなかった。幕府が認めた富は御免富と呼ばれ、特に谷中感応寺、目黒滝泉寺(りゅうせんじ)、湯島天神は江戸の三富と呼ばれた。また寺社の行う富と別に行われる影富も存在していた。



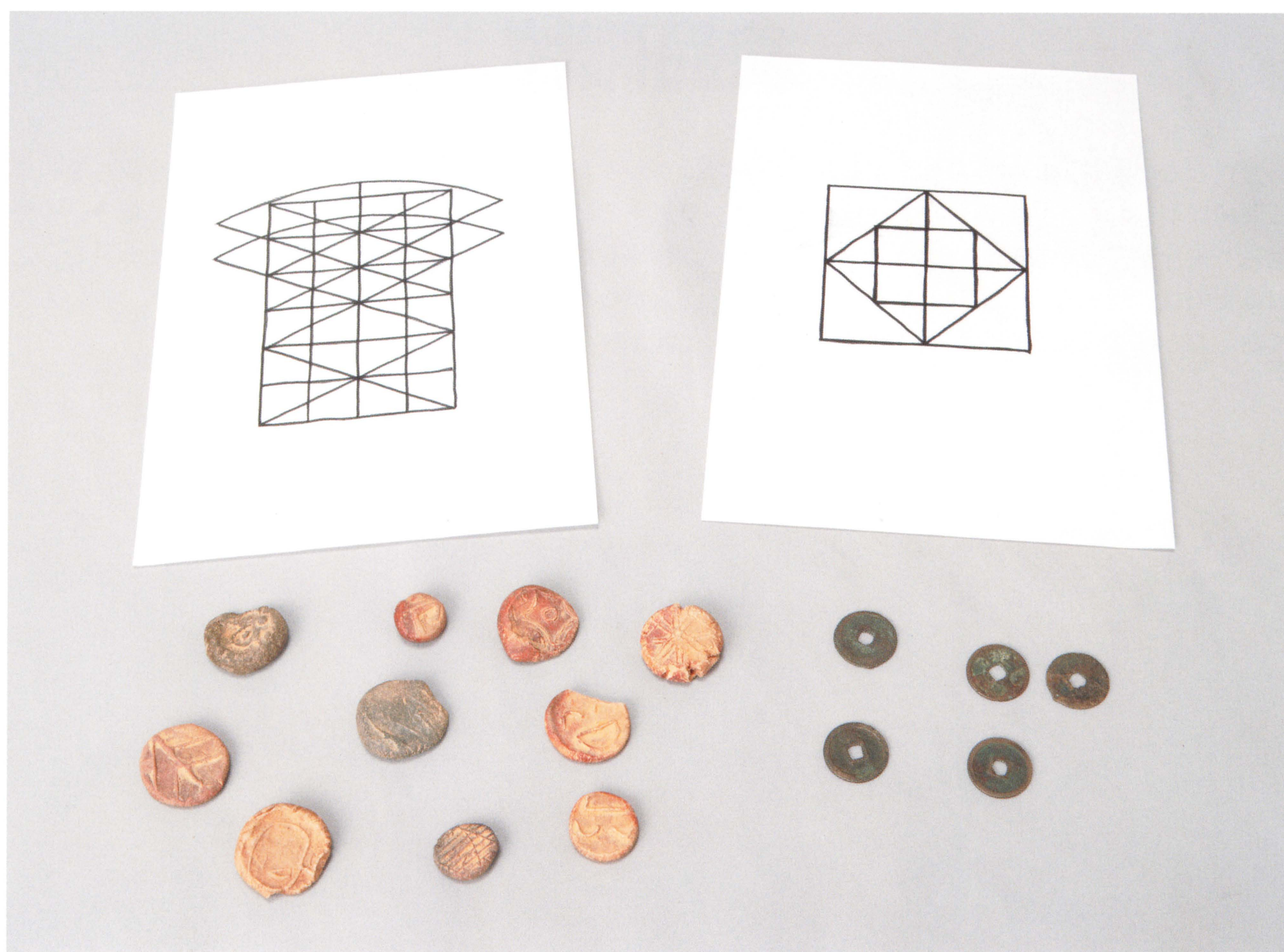
富札



箕面山瀧安寺の富突（『摂津名所図会』）

銭賭博〔穴一（あないち）・きず・なめかた・六道（ろくど）（六度）〕

文銭を用いた賭博。地面に模様を描きそれに向かって銭を投げる。「穴一」は地面に穴を掘り、それに銭を投げて穴に入れた者が取る賭博で江戸時代以前から行われたと考えられる。江戸時代中頃からは「きず」「六道（六度とも）」と呼ばれる賭博が流行した。これは地面に図を書き銭や泥面子を投げて勝負をするもので天保年間には度々禁令が出された。明治時代の賭博の本には地面に棒を立てて投げ、最も近かった者を勝ちとする「よせ」、渦巻状の線を引いて銭を投げ、中央に近い者を勝ちとする「けし」、線にかかった者を勝ちとする「かんきり」、かからなかった者を勝ちとする「筋打ち」など、様々な遊び方が記されている。



銭賭博の図と泥面子（左手前）、銭（右手前）

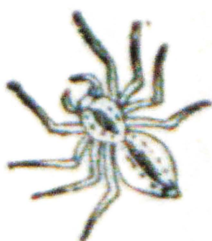
座敷鷹

江戸期の一時期（寛文から享保頃）、ハエトリグモにハエを捕らせる遊びが流行した。ハエトリグモは一般家庭にいる蜘蛛の巣を作らない蜘蛛である。翅（はね）を少し切って動きを鈍くしたハエを部屋に放ちハエトリグモにそれを獲らせるもので、座敷で行う鷹狩りという意味で「座敷鷹」や「蠅虎」とも呼ばれた。娯楽として定着するにつれ、蜘蛛を売る商売や蜘蛛を飼うための蒔絵を施した高価な印籠型容器も登場した。強い蜘蛛は非常に高価で、当時の江戸町人の平均的な月収に相当したという。賭博の禁止令により廃れたと思われるが蜘蛛同士を闘わせる遊びは昭和まで全国的に存在していた。現在でも鹿児島県姶良（あいら）市加治木町や高知県四万十市には女郎蜘蛛を戦わせる行事が行われている。

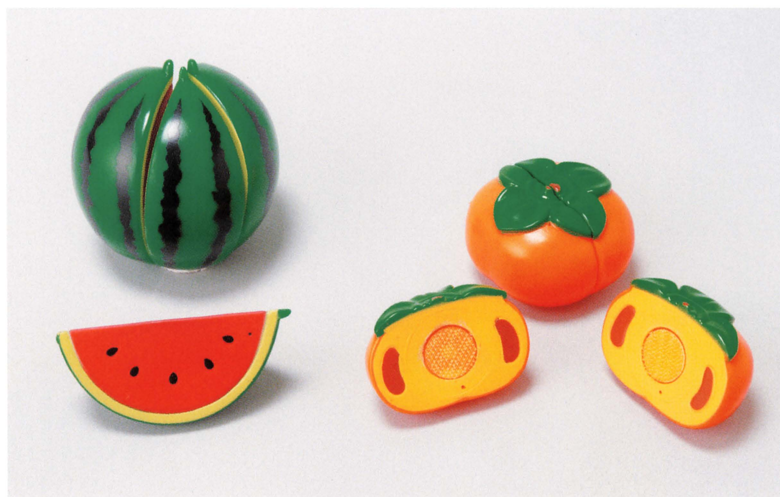
食品賭博

身近なものが賭博に用いられたが食品も例外ではなかった。例えば西瓜や魚は貫目賭博と言う重さを当てる賭博に使われた。柿やみかんでは種や房の数を予想する賭博が行われた。また煎餅を机の上に置き、手で割って破片が偶数か奇数かに賭ける菓子割りという賭博もあった。米など穀物の相場も賭博に使われた。これは実際に穀物を売買して利益を得るのではなく、上がるか下がるかに賭けるので取引とは関係の無いものであった。例えば米一合に百文を賭ける「合百」と言うやりかたがあった。





ハエトリグモ（『和漢三才図会』挿絵）



食品賭博（イメージ）

近代競馬

西洋式の近代競馬は万延元年(1860)年、横浜元町で競馬が行われたことに始まる。居留外国人のレクリエーションとして行われ、文久2年(1862)には現在の競馬の原型が始まった。慶応2年(1866)には幕府により根岸競馬場が作られ翌年から競馬が行われた。明治8年、御所内の馬場で天覧競馬が行われた。その後各地に競馬場が作られ明治末期には馬券も発売された。大正12年(1923)には競馬法が制定、馬券の発売が正式に認可された。



横浜の競馬の模様を伝えたロンドンニュースの挿絵(1865)



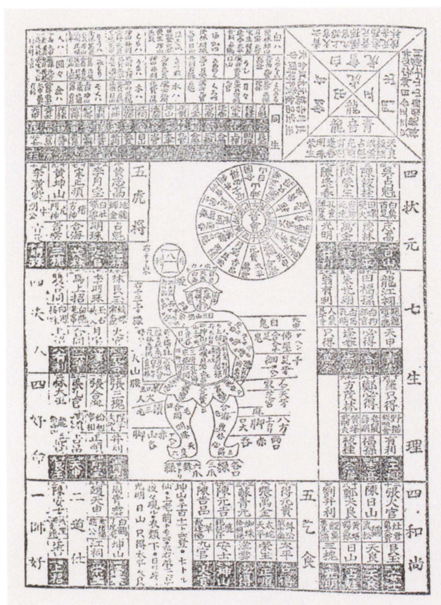
上野不忍大競馬之図

チーハー

明治時代に東京、横浜で行われた賭博の一種。中国人の名前36人が書かれた筋紙と呼ばれる用紙を用い、一人を選んで印を付け、当たると30倍の配当がもらえる賭博。中国で行われていたものが明治初期に横浜に入ってきたと考えられる。36人の人間はそれぞれ職業や官位を持ち、また動物や鳥の性質を持っている。さらにチーハーのヒントとしてその名前を書いた人体図や手掛かり本なども売られたが、的中に意味はなかった。賭けをする者は筋紙に印をつけて賭け金と共に運送と呼ばれる仲介人に渡し、一日に一回か二回当たりが発表され、当たれば配当がもらえた。

占魁	板桂	栄生	逢春	志高	月寶	正順	坤山	漢雲	江祠	福孫	光明	有利	只得	必得	茂林	青雲	天申		
良玉	明珠	上招	合同	三槐	合海	九官	太平	火官	日山	天良	井利	元貴	萬金	青元	元吉	吉品	安士		

筋紙（復元）



人体図（『賭博史』より）



ヒント本（『賭博』より）

十二支合わせ

十二支の動物がそれぞれ4枚ずつ合計48枚の遊戯札。子供向けの駄菓子屋玩具として発売された。遊び方は花札の花合わせと同じで、一人に7枚ずつ配り、山札の周りに6枚表にして開始。手札から一枚出して山札をめくり同じ動物があれば合わせて取る。札に点数が書いてあり、最後に取った札の点数の合計が最も多い者が勝ちとなる。一見子供向けの玩具だが、花札としても使えるのが特徴である。



十二支合わせ

がら札(ふだ)

江戸時代に江戸の鳶(とび)や火消したちによって遊ばれたと思われる、絵が描かれた札と字や模様が書かれた棒を使った遊び。総数は一説に140枚で7人または10人で遊ぶ。棒を袋に入れて振り、このときがらがらと鳴るので「がら札」と呼ばれるようになったと言われている。配られた札を自分の前に並べ、順番に袋に入れた棒を引いて読みあげられた札を伏せていく。一定の形に伏せられると金がもらえる賭博で、西洋のビンゴゲームに近い。くじの読み上げ方に特徴があり、札の名前そのものを言わず、地口で言ったり札の名前に関連する言葉を言ったりする。



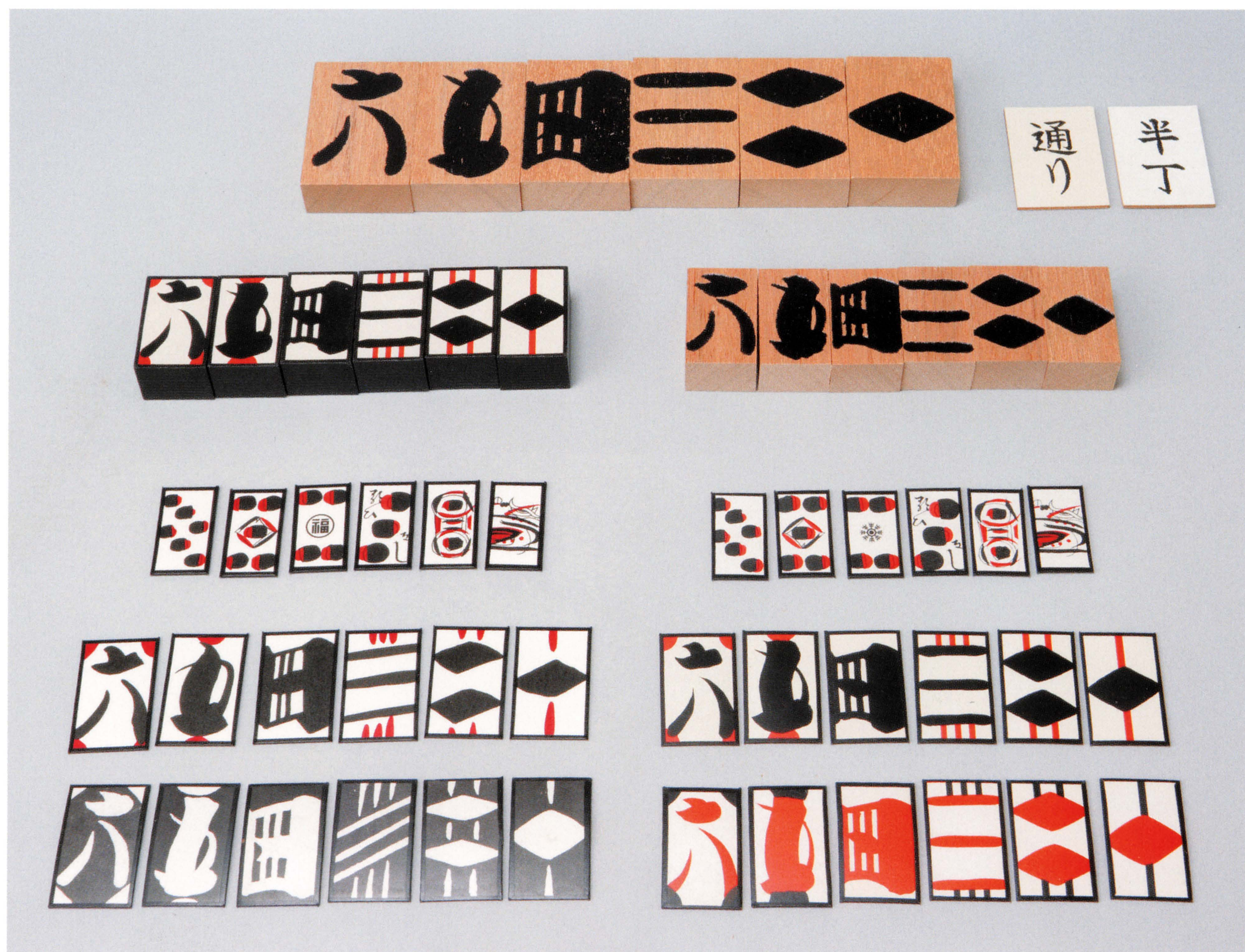
がら札（復元）



並べ方の一例

手本引き（てほんびき）

一人の親と複数の子で遊ぶ賭博ゲーム。親は繰り札、子は張り札と呼ばれる1から6までの数字が書かれた札を持つ。まず親が繰り札の中から一枚の札を選び手拭などに包んで自分の前に出す。これを見て子も張り札から何枚かの札を自分の前に出し、親の選んだ札を当てると配当がもらえる。親の前には1から6の数字が書かれた目安駒と呼ばれる木札を置いておき、札を選ぶごとに同じ数字の木駒を一番右に持ってくる。木駒の並びが親の傾向を示し子が選ぶヒントとなる。子の賭け方も1枚賭けから4枚賭けまで10種類近くあり、並べ方により配当が異なる。何本かの紐を引く宝引きという賭博が本引きとなり、これを花札で行う絵本引きという賭博となり、さらに専用札に変わったものと考えられる。映画の賭場の場面にしばしば登場する。

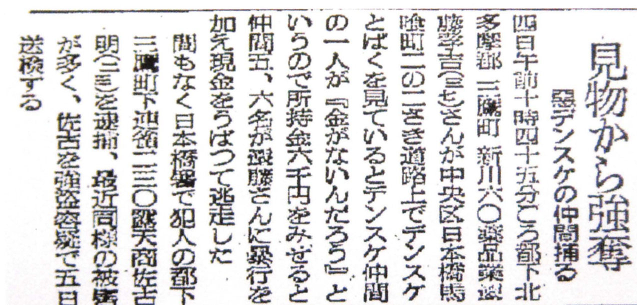


上段：目安駒、　中段：繰り札、　下段：張り札

伝助賭博（でんすけとばく）

街頭で行われた詐欺賭博の一種。一例を挙げると、タバコの箱を3個並べ、どれか一つに硬貨を入れ、箱を何回か動かしてから、どれに入っているか当てたらそれを進呈すると持ちかける。挑戦する人間は何がしかの金を払って一つの箱を選ぶが、そこには入っておらず別な箱に入っている。実は箱にトリックがあり、硬貨を入れて動かした箱には絶対入っていないのである。客のふりをした仲間にわざと当てさせることもある。最初にこの手口を見破った警察官の名前からこの名が付いたという説がある。持ち運びできるテープレコーダーは、この賭博からデンスケと呼ばれた。

伝助賭博（イメージ）



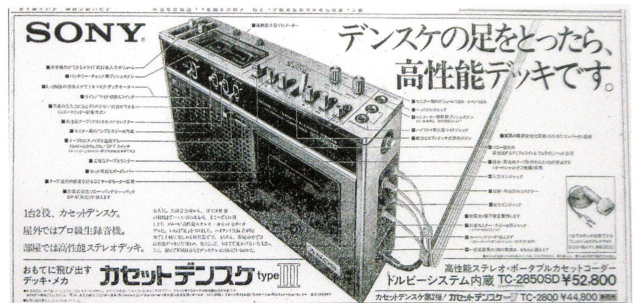
見物から強奪

[illegible]デンスケの仲間捕る

四日午前十時四十五分ころ都下北多摩郡三鷹町新川六〇薬品業[illegible]藤孝吉(三七)さんが中央区日本橋馬喰町二の二さき道路上でデンスケとばくを見ているとデンスケ仲間の一人が『金がないんだろう』というので所持金六千円をみせると仲間五、六名が[illegible]藤さんに暴行を加え現金をうばつて逃走した

間もなく日本橋署で犯人の都下三鷹町下連雀二三〇露天商佐古明(三三)を逮捕、最近同様の被害が多く、佐古を強盗容疑で五日送検する

伝助賭博の新聞記事
（読売新聞 昭和25年8月4日）



デンスケ（レコーダー）の新聞広告
（読売新聞 昭和48年）

パチンコ

垂直に置かれた盤上に釘を打って何ヶ所かの穴を設け、ここに球を打ち出して球が穴に入ると複数の球が得られる遊戯。バガテルというゲームをアレンジしたコリントゲームからスマートボールが生まれ、それから発生したという説、欧米のウォールマシンから生み出されたという説がある。球が釘に当たってさまざまな方向に落ちていき、途中で穴に入ると複数の球が出てゲームを長く続けることができる。釘の配置や穴の位置などでさまざまな工夫がある。日本には大正末期〜昭和初期に登場。縁日や夜店で遊ばれ、パチンコ、パチパチ、ガチャンコなどと呼ばれた。子供の遊びで球が入ると飴がもらえたりしたが、景品をタバコにした大人向けのものも登場していった。当初は、一面に釘が打たれ、セーフ穴も多く、入ると玉が2、3個出るものであったが、1948年に名古屋の正村竹一が釘と釘の間を開け、風車などを設けた「正村ゲージ」を発明。運の要素が減ったために急激に人気を延ばした。その後も、チューリップの発明や連発式など改良が続けられた。射幸心をあおるものとして批判もあるが、改良と規制が繰り返されて今日に至っている。専門店が数多くあり、球は現金や景品に交換することができ、一大娯楽産業を形成している。もっとも表面上賭博が禁止されていながら現金交換が可能なため、法的及び防犯上の大きな問題を抱えている。



メーカー不明
（昭和20年代前半）



松屋産業製
（昭和20年代後半）



成田製作所製
（昭和30年代後半）

麻　雀

厚みのある牌と呼ばれる札を用い、特定の組み合わせを作ることを競うゲーム。中国でカードゲームから発生し、19世紀半ば頃に誕生したと考えられる。麻雀を最初に日本に持ち込んだのは明治38年（1905）に中国に渡り、42年に帰国した名川彦作という教師とされている。同年、夏目漱石は新聞に連載していた「満韓ところどころ」というコラムで中国で麻雀を見たことを書いている。大正末期から文人などを中心に広まった。大正6年、上海で日本語による最初の麻雀入門書『麻雀詳解』が出版。昭和4年には日本麻雀連盟が設立した。現在は複数の団体があり専門誌や漫画雑誌も多い。『近代麻雀』を刊行している竹書房は平成10年、千葉県安房鴨川市に麻雀博物館をオープンした。



麻雀牌

満韓ところ〲　（十九）　漱石

支那の宿屋を一つ見せうと云ひながら、股野は路の左側にある戸を開けて中へ這入つた。其処には日本人が三人程机を並べて事務を執つてゐた。股野は其うちの紺の洋服を着た人を捕まへて、話を始めた。君此処は宿屋だらうと聞いてゐる。宿屋ぢやないよと立ちながら返事をしてゐる。何だか様子が變になつて来た。やがて余は此紺服の人に紹介された。紹介されて見ると、是は商業學校出の谷村君で、無論旅館の亭主ではなかつた。谷村君は此地で支那人と組んで豆の商買を營んでゐる。従つて取引上の必要があつて、奥の方から大連へ出て来る豆の荷主

其中の一つでは四人で博奕を打てゐた。博奕の道具は頗る雅なものであつた。厚みも大きさも將棋の飛車角位に當る札を五六十枚程四人で分て、それを色々に並べ更へて勝負を決してゐた。其札は厚い竹と薄い象牙とを背中合せに接いだもので、其象牙の方には色々の模様が彫刻してあつた。此模様の揃つた札を何枚か並べて出すと勝になる様にも思はれたが、要するに、竹と象牙がぱち〱觸れて鳴る許りで、何處が博奕なんだか、實は一向解らなかつた。たゞ此象牙と竹を接ぎ合はした札を二三枚貰つて來たかつた。

一つの室では五六人寄つて、そのうちの一人が笛を吹くのを聞いてゐた。幕を開けて首を出したら、ばたりと笛を歇めて

夏目漱石の新聞記事



巣鴨プリズン牌
（戦後の巣鴨刑務所内で囚人が手作りした）

パチスロ

パチンコ店に設置され、パチンコ同様に法律で規制されるスロットマシン。正しくは「回胴式遊技機」と呼ばれる。カジノのスロットマシンはレバーを押し、暫くすると回転板は自動で止まるが、パチスロは回転板ごとにボタンがついていて、これを押すことによって停止する。昭和52年(1977)に登場し、数年ごとに規制による仕様の変更が行われている。

雀球（じゃんきゅう）

パチンコ店に置かれた麻雀を題材にした遊技機。弾かれた球が麻雀牌が描かれた穴に入ることにより、その牌を手牌にしたことになる。メダル式で、メダルを投入すると14発の球を打ち配牌が決定する。その後、ボタン操作により牌を1枚捨てては1発の球を弾いて新たな牌を加える。特定の役ができると精算し、役の高さによって何枚かのメダルが戻る。昭和30年代前半に登場したが次第に人気を失い、平成20年頃にはほとんどが撤去された。



パチスロ「ワンダーセブン」（高砂電器産業）



雀球「雀魔王」（サミー）

競　馬

昭和21(1946)年に地方競馬規則が制定され、地方自治体の主催で競馬が行われるようになった。昭和23年には新競馬法が公布され、国営競馬と地方競馬が制定された。また昭和29(1954)年、農林省により日本中央競馬会（JRA）が発足した。平成24(2012)年、近代競馬は150周年を迎えた。現在、中央競馬は全国10ヶ所、地方競馬は全国15ヶ所で行われている。北海道帯広市の帯広競馬場のみ、「ばんえい競馬」と言う、重い荷を引かせ坂道のあるコースを走らせる特殊な競馬が行われている。



レースガイド、出走表、馬券ほか



騎手名鑑とGate.Jパンフ



競馬切手

競　輪

自転車による競走に賭ける公営ギャンブル。バンクと呼ばれるすり鉢型の競技場を9人で走る。競技場は一周330m、400m、500mのものが存在する。平成24年4月現在、国内には44ヶ所の競輪場が存在する。昭和23年（1948）に自転車競技法案が可決し、同年11月福岡県小倉市で初の競輪が行われた。以降次々と開設され、昭和28年には全国で63の競輪場が存在した。昭和52年、中野浩一選手が世界選手権で優勝、昭和55年には初の年間賞金獲得一億円を突破して脚光を浴び、昭和56年には日本プロスポーツ大賞を受賞。競輪に明るいイメージをもたらした。平成8年、十文字貴信選手がオリンピックの自転車競技で銅メダルを獲得、同年「KEIRIN」がオリンピック種目として採用された。ロンドンオリンピックでは女子の競輪が正式種目となっている。



レースガイド、出走表、車券など



勝負服



ヘルメット+シューズ+手袋

オートレース

オートバイによる競争に賭ける公営ギャンブル。8台のオートバイで一周500m、幅30mの楕円形のコースを6周して速度を競う。昭和24年(1949)、全日本モーターサイクル選手権大会が開かれたのを契機に、昭和25年5月に小型自動車競走法が公布された。同年10月、千葉県船橋市にオートレース場が開設され、初のオートレースが行われた。平成25年現在、国内には伊勢崎・川口・船橋・浜松・山陽・飯塚の6ヶ所のレース場が存在する。選手はS級・A級・B級の3ランクに分けられ、各レース場に所属し、平成25年4月現在約350人である。



広報誌、出走表、選手名鑑など



防護服



勝負服



オートレース(千葉県船橋市船橋)

競　艇

モーターボートによるレースに賭ける公営ギャンブル。コースは一周が600mで左回りに3周する。一回のレースは6艇のボートによって行われる。ボートは長さ約3m、横幅約1.3m、重さ41.2kgで異なる色が指定されている。昭和26年(1951)6月、モーターボート競走法が公布され、昭和27年4月、長崎県大村市の大村競艇場で国内初の競艇が行われた。現在は全国に、群馬県の桐生競艇場から長崎県の大村競艇場まで24ヶ所の競艇場があり、約1500人のプロ選手がいる。

出走表、選手名鑑、舟券



競艇（東京都江戸川区）



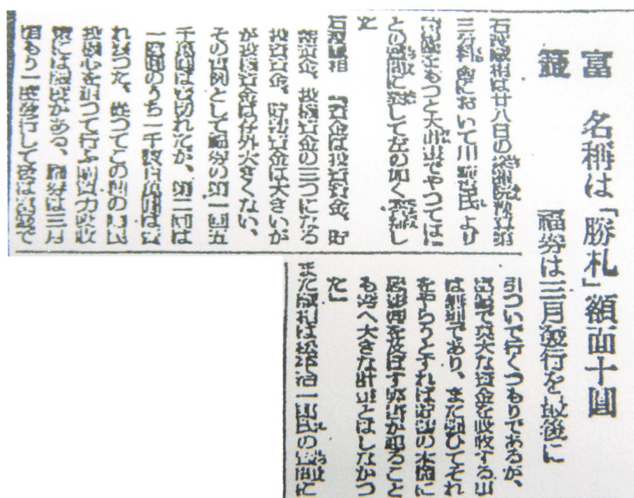
プロペラ

宝くじ

第二次世界大戦中の昭和19年（1944）に福券として発売され、昭和20年には勝札という名称で発売された。抽選前に終戦となり庶民からは負札と呼ばれた。昭和23年、「当せん金附証票法」が制定。昭和29年には全国自治宝くじが発売された。昭和43年には1等が1000万円に達し、昭和42年には9月2日がくじの日と定められた。昭和54年、ジャンボ宝くじが登場、翌55年には1等が3000万円となった。平成6年には数字選択式のくじであるナンバーズが登場、その後ミニロト、ロト6が登場している。他にその場で削って確かめられるスクラッチくじなどがある。



勝札と宝くじ



富籤 名称は「勝札」額面十圓
福券は三月発行を最後に

石渡蔵相は廿八日の衆議院予算総会において川崎氏より「富籤をもつと大仕掛でやつてはどうか」との質問に対して左の如く答弁した

石渡蔵相 「資金は投資資金、貯蓄資金、財政資金の三つになる、投資資金、財政資金は大きいが貯蓄資金は存外大きくない、その方策として福券の第一回五千萬圓は売切れたが、第二回は一億圓のうち二千数百萬圓は売れ残つた、従つてこの種の国民の射倖心を利用して行ふ國民力吸収には限度がある、福券は三月にもう一度発行して後は富籤で引ついて行くつもりであるが、富籤で莫大な資金を吸収する事は無理であり、また強ひてそれを行はうとすれば経済の末端に悪影響を及ぼす惧れがあることも考へ大きな計畫とはしなかつた」

また勝札は[illegible]一圓[illegible]の[illegible]に

勝札の販売決定を知らせる新聞記事
（読売新聞　昭和20年1月29日）

スポーツ振興くじ（toto）

「サッカーくじ」とも呼ばれる。平成13年（2001）から導入され、プロサッカーリーグであるＪリーグの試合の結果に対して賭けるくじである。Ｊリーグの全試合について、ホームチームの「勝ち」「負け」「引き分け」の3つから予想する。2005年からは5試合のみ予想する「mini toto」も発売されている。また2003年から得点の予想をする「totoGOAL」も販売され、現在は指定の3試合について予想する「totoGOAL3」が販売されている。2006年にはコンピュータが予想する「BIG」が発売され、すべて当てる1等は4億円だが、当選者が無い場合繰越（キャリーオーバー）され1等は6億円となる。これにより売り上げが回復し、ここ数年は年間800億円を超える売り上げがある。



スポーツ振興くじ

バカラ

トランプを用いるゲーム。2ヶ所に数枚のカードを配り、どちらの下一桁が9に近いかに賭けるゲーム。「プレイヤー」と「バンカー」の2つの場所があり、ディーラーはそれぞれに2枚ずつ配る。プレイヤー側の下一桁が5以下の場合はカードを一枚引いて加え、6～9の場合は引かない。バンカー側は出ている数字や、プレイヤー側が3枚目のカードを引いた場合、その数によって3枚目のカードを引くかどうかが決まっている。すべてルールに従ってディーラーが行うため、プレイヤーは判断する必要が無く、賭けて見ていればよい。



ブラックジャック

トランプカードを用いたゲーム。プレイヤーとディーラーの勝負。カードを配り、合計が21を超えずに21に近い方が勝ちとなる。ディーラーはプレイヤーと自分にカードを2枚ずつ配り、自分に配ったカードは1枚を表にする。客は追加カードが欲しければディーラーに要求し、不要だと思ったら断る。プレイヤー全員の選択が終わったらディーラーは自分の伏せられたカードを表にし、合計が17未満なら17以上になるまで1枚ずつカードを追加する。その後カードを開けて精算される。勝てば賭け金と同額が支払われ、A（エース）と絵札の2枚で21になったものはブラックジャックと呼び、1.5倍になる。



ポーカー

プレイングカード（トランプ）によるゲーム。5枚のカードで役を作り、他のプレイヤーの役と勝負をするゲーム。途中でカードを交換したり、追加したりし、随所で出る・降りる、あるいは賭け金の追加が行える。ハイカード（役なし）からロイヤル・ストレート・フラッシュまで10種類の役があり強弱が決まっているが、弱い方が勝つローボウルや両方を行うハイローという仕組みもある。また、ドロー、スタッド、カリビアン、オマハ、テキサス・ホールデム、パイガオなどさまざまな形式が登場している。日本でも2007年から選手権大会が行われている。また、機械式のビデオポーカーも各地のカジノに設置されている。画面上に5枚のカードが表示され、交換するカードを選び、一定以上の役があると払い戻しがある。



大　小

3個のダイスを振り、どのような目が出るかに賭けるカジノゲーム。専用のレイアウトシートで行い、合計数が大（11～17）か小（4～10）か、奇数か偶数か、合計や任意の2個、3個の目を当てるなど、様々な賭け方ができる。倍率の最小は大小や奇数偶数の2倍、最大は3つとも特定の目になる150倍。主にアジアのカジノで行われ「大小」「タイサイ」「シックボー」などと呼ばれる。昨今のカジノではダイスは機械によって振られ、テーブルも電気式で当たった枠は明るく点灯し、当たりはずれがすぐわかるようになっている。



クラップス

プレイヤーの一人がダイスを2個振り、何の目が出るかに賭けるゲーム。専用のシートを用い、その上にチップを置いて賭ける。ダイスを振る客は特定の目が出るまで振ることができる。他のプレイヤーはその目に賭ける。賭け方は、7か11に賭ける「Pass Line」、2か3が出れば勝ちの「Don't Pass」などがあるが、ある目が出るまでに特定の目が出ると負けなど、少し複雑な仕組みがある。ただプレイヤー自身がダイスを振るため、大いに盛り上がる。



ルーレット

回転する区切りのついた盤に金属の球を投げ入れ、どこに球が入るかに賭けるゲーム。枠は黒と赤の2色が交互になっており数字が書かれている。通常0から36までの37枠があるが、それに00が加わったものもある。プレイヤーは専用シートにチップを置いて賭けをする。チップの置き方は、奇数偶数、大（19～36）小（1～18）、赤黒、特定の列など多彩な置き方ができる。倍率の最低は2倍、最大は特定の一つの数字に賭ける36倍。ただし0や00に入ると、そこに賭けていなかったチップはすべてはずれとなる。



スロットマシン

リールと呼ばれる、絵が書かれた回転板が3つ並んでいる機械で行うゲーム。コインを投入してレバーを動かすことによりリールは固別に回転し、暫くすると停止する。リールには何種類もの絵が描かれていてそれぞれ縦に回り、停止した時に窓に表示される絵柄が揃うなど指定された絵柄の組み合わせだと当たりとなって数倍〜数十倍のコインが払い出される。1800年代の終わりごろに発明され、20世紀半ばから人気を博し、ほとんどのカジノに設置されている。昨今は回転板でなく、画像のものも多い。







執筆者紹介

高橋浩徳　大阪商業大学アミューズメント産業研究所　研究員

2013年7月1日　発　行

『ギャンブルの歴史展』

（第12回特別展示図録）

編集・発行所　大阪商業大学アミューズメント産業研究所
〒577-8505 東大阪市御厨栄町4丁目1番10号
TEL:06-6618-4068　FAX:06-6618-4069

デザイン・印刷所　創造工房ライジングサン
〒599-8234 大阪府堺市中区土塔町79−4
TEL:072-320-7503　FAX:072-320-2481

ギャンブルの
歴史展